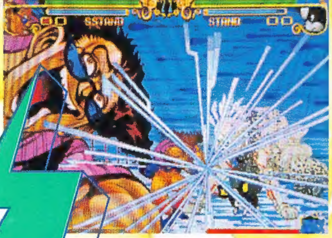
平成10年12月15日発行（毎月2回、15日、30日発行）
第13巻第33号通巻242号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
December 15 No.242



ゲームセンターを
10倍面白くする本

GAMEST



特集
新時代アクションゲームを紐解く

一押し
ジョジョの奇妙な冒険
幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～

ガンバード2
beatmania 3rdMIX
ファイティングレイヤー
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2

TOPICS
第12回読者が選ぶゲーメスト大賞
投票締め切り間近！急げ

ゲーメスト杯争奪全日本チャンピオンシップ
サイキックフォース2012
いよいよ開催!!

特別付録
ゲームスクールガイド

1998
12 15
特別定価 560円



アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
PlayStation
tation
今度はノリが違う!プレイステーションは多彩なオリジナルモードを満載。
アーケード版がそのまま遊べるアーケードモードに「大阪環状線」を追加!また、初心者にやさしい「入門モード」、鉄道に関するデータが満載の「鉄道資料館」を搭載。しかもDUAL SHOCK対応だから、あの電車の鼓動がその手に心にそのまま響く!
プレイステーション用ソフト
12月10日発売予定
標準価格5,800円(税別)
GO!2™
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/
株式会社タイトー®
本社:〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3 家庭用ゲームに関するお問い合わせは:〒223-8570 神奈川県横浜市港北区高田町50 タイトーお客様係 TEL:045-593-7115(受付時間 月〜金 13:00〜17:00)
“ ”マークおよび“PlayStation”は(株)ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。また、“DUAL SHOCK”は(株)ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。


TAITO
12/10
PlayS
衝撃の超特急!!プレイステーション「電車でGO!2」12月10日発売!!
電車でG
©TAITO CORP. 1998
ZUNTATA NEW RELEASE
OPERATION TIGER 11/21 on Sale!
弾より速いサウンド衝撃波を浴びろ!!
ガン・シューティングゲーム《オペレーションタイガー》のサウンドトラック。ゲームの全BGM、新たに作成されたストーリーデモ、書き下ろし唄入りエンディング曲を収録。作曲はパズルボブル「パオパオ島へ行こう!」、まじかるで〜と「あいどるにっき」等のkaru。スーパーウーハー並みの重低音を全身で受け止めろ!!
ZTTL-0032 価格2,550円(税込)
TAITO SOUND TEAM
"ZUNTATA"
企画・制作・発売元 (株)タイトー
販売元 (株)SME・インターメディア
商品に関するお問い合わせは
(株)タイトー AV営業部 レーベル課 TEL 0120-73-2000 FAX 03-3980-7100
(株)SME・インターメディア TEL 03-3266-5771
ZUNTATA HOMEPAGE "ZUNTATA Online" http://www.taito.co.jp/ztt/zuntata.html

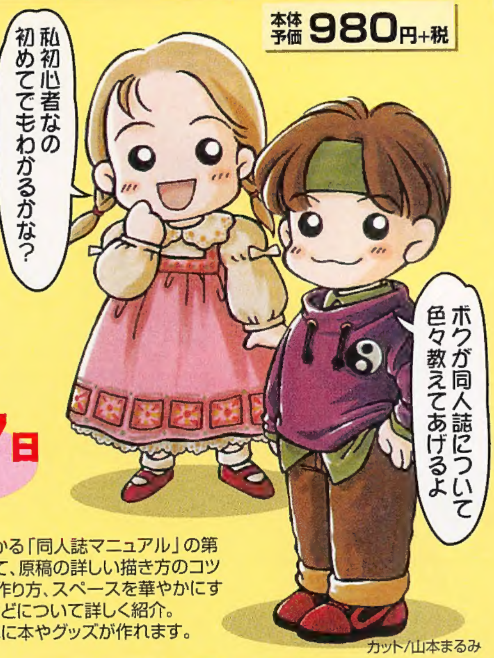
近日発売☆ゲーメストの最新刊

GAMEST MOOK VOL.171

同人誌マニュアル99年度版

本体予価 980円+税

売れる本の作り方教えます!



11月27日発売

同人活動のイロハがわかる「同人誌マニュアル」の第2弾!今回は実践編として、原稿の詳しい描き方のコツや、オリジナルグッズの作り方、スペースを華やかにするディスプレイの仕方などについて詳しく紹介。これ一冊で、誰でも簡単に本やグッズが作れます。

カット/山本まるみ

GAMEST MOOK VOL..161

夏元雅人 自選イラスト集 FIESTA(フェスタ)



©MASATO NATSUMOTO

「KOF京」、「ガンバード」をはじめ、美麗イラスト満載!!

絶賛発売中

本体価格2000円+税



©MINE YOSHIZAKI

GAMEST MOOK VOL.149

吉崎観音自選イラスト集 <MINED> マインド

イラスト・コミック・ゲーム等で現在最も活躍中の人気作家・吉崎観音。投稿時代にはゲーメストにも投稿していた先生の集大成がついに一冊の本に。未公開イラストに描き下ろし表紙、もちろんメルティたちも完全収録。

好評発売中 本体価格1980円+税



©KOHIME OHSE

GAMEST MOOK VOL.152

桜瀬琥姫自選イラスト集 <Kaleido Scope>(カレイドスコープ)

「マリーのアトリエ」でその名は一躍有名になった桜瀬琥姫。その流麗な線と独特の色合いのルーツを探る自選イラスト集がついに発売。初期資料から未発表作品まで、貴重な資料を満載して独占刊行。

好評発売中 本体価格1850円+税



©1997 PSIKYO

GAMEST MOOK VOL.155

彩京イラストレーションズ Pick Up In TSUKASA JUN

対戦ホットギミック・戦国ブレード未公開ビジュアル多数収録!表紙は司淳氏の描き下ろし!あんなシーンにこんなシーン、さらにすごいムフフショットまで完全網羅☆これで、もう苦労せずに美女たちにあえるってもんです。

好評発売中 本体価格1200円+税

恐怖の大王も怖くない!? ゲーメスト1999年ゲーメストカレンダー



©SNK1998

各カレンダー 11月18日発売予定

[ネオジオギャルズカレンダー]

今回もオール描き下ろしを実現!
ゲーメストだからできた粋なカレンダー、今年も登場!

NEO・GEO GALS 1999カレンダー
本体価格2,200円+税/全8枚綴り(8枚目ポスター仕様)/A2版



©TAITO CORP.1997

[サイキックフォース2012カレンダー]

黒のデザインが秀逸!
これで君は1年中サイキッカーと一緒だ!

サイキックフォース2012　1999カレンダー
本体価格1,800円+税/全7枚綴り/A2版



©MASUMI SUDO1998

[ゆずとおともだちカレンダー]

卓上カレンダーの大御所ネコ。
ネコといえば「ゆず」の須藤真澄先生☆

須藤真澄先生のゆずとおともだち
卓上カレンダー1999
本体価格2,200円+税
金属製ダブルフォトフレームタイプ
イラスト6枚/128mm×97mm

●本号の特別付録中の告知にカレンダーの注文書がございます。どうぞご利用下さい。●

新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL.03-3293-9321 FAX.03-3293-9329

今号の…イチおしー！

GAMEST PUSH UP TITLE 12/15.1998.

ジョジョの奇妙な冒険



承太郎側だけがプレイヤーキャラじゃない！ＤＩＯ側のスタンド使い、発表！

P.4へGO！

beatmania3rdMIX



スキルアップの企画２回目。新収録曲から、今回は「ハウス」中盤の意外なポイントを紹介。

P.12へGO！

幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～™



今回は全キャラクターインスト技表の公開とともに新たに加えられたシステム要素の紹介など盛りだくさんでお届けするぞ。

P.6へ急げ！

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2

発売間近ということでほかのガンシューティングゲームにはないＨＯＤ独特のシステムを説明するぞ。

P.16へGO！

ファイティングレイヤー

アリカの新作タイトル、全貌やいかに！システムのベール、ここに幕開け。

P.20へGO！

ガンバード2

今度こそ、いよいよ発売だ！今回は、キャラ性能一覧特集！キミは、どのキャラ使って飛び立つ？

P.24へGO！

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98

今回は「対戦」をテーマにした攻略を特集。相手に対処する時、どう動くかを考えて読んでください。

P.26へGO！

～一押しタイトル先の先～

- ■グラディウスIV～復活～（コナミ）
- ■レイクライシス（タイトー）
- ■ガントレット・レジェンド（アタリ）
- ■パワーストーン（カプコン）

立ちはだかる凶悪スタンド使い!!

ジョジョの奇妙な冒険

今回は敵のスタンド使いを紹介。多数いるキャラクターの中から選ばれたのは意外にも…。

担当：DS1

ジョジョの速報第二弾として今回は、敵対するスタンド使いたちの情報を公開しよう。

プレイヤーキャラとして使用できることが判明しているのは現在4名。悪魔のカード暗示をもつ「呪いのデーボ」、女教皇の「ミドラー」、アヌビス神の「チャカ」、セト神の「アレッシー」である。

対戦格闘ゲームのキャラクターとして、どう原作のイメージを取り込んでいるのか、どんな動きになっているのか、興味はつきない。だが、細かいキャラクター性能については残念ながら不明のままだ。次号以降でゲームシステムを含めた詳しい説明をするので、期待して待っていてほしい。

悪の力で承太郎を討て!!

ここでゲームに登場する敵キャラクターたちが、原作ではどんな活躍をしていたのか、復習の意味も兼ねて見ていこう。

呪いのデーボは、シンガポールで登場したスタンド使いだ。スタンド名はエボニーデビル。恨みのパワーでスタンドを操り、敵に対する恨みが

タロットカードとエジプト9栄神

ジョジョの第三部に登場するスタンド使いのほとんどは、タロットカードと、タロットの起源とされるエジプト9栄神の名称でそれぞれのスタンド能力が暗示されている。

タロットカードとは、カードにあらかじめ与えられた数字と名称、意味などからさまざまな事象を占うために作成されたもので、もとは大アルカナの22枚と小アルカナの56枚に分かれていた。今では、一般に言うところのタロットカードは大アルカナの22枚のことを指し、小アルカナは形を変え、トランプとして親しまれている。

以下に第三部に登場したスタンド使いとそのスタンド能力を、カードの名称とともにまとめたので参考にしてもらいたい。

●**星（スター）**
空条承太郎
スピードとパワーを兼ね備え、超精密な動きが可能。

●**隠者（ハーミット）**
ジョセフ・ジョースター
手から出すいばらを利用して、念写や念聴などの遠隔視能力を発揮する。

●**魔術師（マジシャン）**
モハメド・アヴドゥル
炎を自由自在に操る能力。

●**法皇（ハイエロファント）**
花京院典明
人型のスタンドだが、触手と触脚を持ち、体をひも状にして折り畳むこともできる。

●**塔（タワー）**
超スピードを誇る虫型スタンド。クワガタのような外見。

●**戦車（チャリオッツ）**
J・P・ポルナレフ
剣を装備し、全身が甲冑で覆われた騎士スタンド。

●**月（ムーン）**
水中での動きを得意とし、手足についた鋭い水かきを攻撃に使用する。

●**力（ストレングス）**
巨大な貨物船の形をしたスタンド。実体化している。

●**悪魔（デビル）**
デーボ
本体を攻撃させて傷をつくり、その傷の恨みをパワーの源とする。

●**節制（テンパランス）**
ヘドロ状のスタンドで、捕食した肉と同化する実体化スタンド。

●**吊られた男（ハングドマン）**
J・ガイル
鏡（などの反射するもの）に映りこんだ敵を攻撃できる能力。

●**皇帝（エンペラー）**
ホル・ホース
拳銃タイプのスタンド。撃ち出す弾丸もスタンドで、軌道をコントロールできる。

●**女帝（エンプレス）**
ネーナ
スタンドの芽を付着させ、



ちっちゃくなってしまったポルナレフ。アレッシーの弱い者イジメがはじまる。「オレってえらいネエー」





デーボの操るエボニーデビルがナイフをブン回す!!「ヘイ！ポルナレフ、今からてめーを地獄へおくってやるぜーッメーン!!」



To Be Continued

成長した人面疽が攻撃する。

●**運命の車輪（ホイール・オブ・フォーチュン）**
実体化した車型のスタンド。車体を変形させることで、あらゆる場所を走破できる。

●**正義（ジャスティス）**
エンヤ婆
霧を利用して幻覚を見せたり、死体を操ることが可能。傷ついた人間も操れる。

●**恋人（ラバーズ）**
ダン
超小型スタンドを耳から脳内に侵入させてダメージを与える。ただしパワーは最弱。

●**太陽（サン）**
文字どうりの太陽型スタンド。高熱と光線エネルギーが武器。

●**死神（デス）**
睡眠中の人間の夢の中に入り込み攻撃できる。

●**審判（ジャッジメント）**
カメオ
対象となる者の心からの願いを土に投影して実体化させ、それを利用できる。

●**女教皇（ハイプリエステス）**
ミドラー
金属、ガラス、岩など鉱物が原料となっているものに変身し潜むことができる。

●**愚者（フール）**
イギー
砂のスタンド。あらゆる形に変形可能で、単純なパワーのみで倒すことはできない。

●**ゲブ神**
ンドゥール
水のスタンド。地中からの奇襲攻撃を得意とする。遠隔操作可能なスタンド。

●**クヌム神**
オインゴ
本体自身が変身能力を持っており、外見はもちろん体重や臭いまでも真似られる。

●**トト神**
ボインゴ



女教皇
ハイプリエステス
ミドラー

アヌビス神の刀を使うのはチャカ。床屋のオヤジではない。「J・P・ポルナレフおまえの命もらいうける」



このゲーム唯一の女性キャラクター、ミドラー。ジョセフの足下を狙ってスタンド攻撃を繰り出す。



冥府の神
アヌビス神
チャカ

強ければ強いほどスタンドのパワーも上がる。スタンドを人形に憑依させて、ポルナレフと闘った。

アレッシーは影のスタンドで、影に接触した相手を若返らせる能力を使う。この攻撃でポルナレフは大ピンチに。弱い者いじめ大好きの「えらいネェ～」が口ぐせの変な奴。

アヌビス神は、500年前に作られた刀にスタンドが宿ったもので、本体の刀鍛冶はすでに死亡。いまは刀自身が人間を操っている。最初はチャカ、次に床屋のオヤジ、その次はポルナレフと、持ち主を次々に変えて襲いかかるものの最後は承太郎に粉砕される。

ミドラーはエジプト上陸時に登場。鉱物に変身できるスタンドを持ち、巨大な海底岩石に化けて承太郎たちを苦しめた。原作では素顔がわからなかったが、今回ゲームのために荒木飛呂彦氏が描き下ろして、初のお披露目となる。

未来を予知する本を持っているが、そこに映し出された未来は本人にも変更できない。

●**アヌビス神**
チャカ（刀が操っている）
500年前に作られた刀にスタンドが宿っている。本体はすでにいない。

●**バステト女神**
マライヤ
コンセント型のスタンド。触れた敵を強力な磁石に変えて、身動きを取れなくする。

●**セト神**
アレッシー
影をのばし、その影に接触した敵を若返らせる。

●**オシリス神**
ダニエル・J・ダービー
賭けに負けた者の魂を奪い取るスタンド。

●**ホルス神**
ペット・ショップ
氷を作り出すことのできるスタンド。氷のつららなどで攻撃する。

●**アトゥム神**
テレンス・T・ダービー
ゲームに負けた者の魂を奪い取る。相手の心を読む特殊能力を持つ。

●**カードの暗示を持たないスタンド使い**
ケニーG
幻覚のスタンド使い。
ヴァニラ・アイス
暗黒空間に姿を隠しながら移動できる。しかも移動中はこちらの空間にある障害物を消しとばせる。
ヌケサク
頭の後ろに顔がある。単なる吸血鬼。

●**世界（ワールド）**
DIO
時を止める能力。時を止められた世界では、DIOだけが動くことができ、他の人間は知覚することすらできない。

もう遊んでみた人もいるかな？





※画面は開発中のものです。

デモには秘密が隠されている？ 早めに見ておきたいところが。ステージ前のデモ&環境音楽もリニューアルされているぞ。

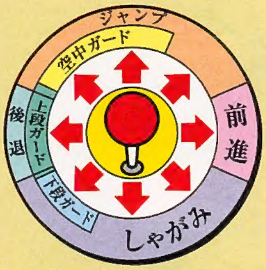
第一作目から信じられないほどの完成度を誇った月華の剣士シリーズ。丁寧な作りの中で大胆に言いたいことを表現していた前作は、プレイしていてすがすがしさを感じたものだった。

そして今回の第二幕。旧キャラの個性がより色濃くなり、新キャラが増え、システム面の整備が進んでいる。

前作の時点ですでに評価の高かった背景は、惜しげもなく全て新しいものになっている。明らかに前作より数段クオリティアップしており、まさに必見。驚かずにはいられないはずだ。

まぁこのあたりは実物を見ていただくこととして（写真で表現し切れるとは思えない）、前作の、読み合い重視で分かりやすいシステムがどのように進化したかを見ていただくことにしよう。

基本操作



A 弱斬り
B 強斬り
C 蹴り
D 弾き

基本操作

レバーは8方向、ボタンは4つでAが弱斬り、Bが強斬り、Cが蹴り、Dが弾きで前作を引き継いでいる。

特殊操作の主な変更点をそれぞれ見てみることにしよう。

・投げの入力がC+Dになり、投げスカリポーズがつくようになった

・弾きがDボタンのみになった

通常技弾きと必殺技弾きの入力上の区別がなくなり、弾きを入力した瞬間のみ必殺技を弾くことができるようになっている。必殺技を弾くことができるタイミングは割とシビアに設定されている。立ちと屈みの区別は従来通り。

・空中でも弾きが出せるようになった

空中弾きを入力して相手が技を出さなかったときは、空中で残像を引きながら着地し、着地に隙ができるようになっている。前作の天野のジャンプB空振りの「おっとっと」状態を短くした感じの隙だ。

・ガードキャンセル弾きができるようになった

剣室MAXで使用可能に。

・空中受け身、ダウン回避ができるようになった

相手の技をくらってふっとんでいる最中にDボタンを押すことにより、体勢を立て直すことができる。取材バージョンでは受け身をとった後、自分のやられ判定が復活するかわりに技を出せるようになっていた。



空中弾きは地上の弾き同様残像がつく。着地に隙もある。



通常技には楽だが必殺技を弾くタイミングはシビア。

●特殊操作方法

操作	効果
➡➡	ダッシュ（キャラによりフロントステップ）
⬅⬅	バックステップ
ダッシュ中⬈	ダッシュジャンプ
ダッシュ中短く⬈	ダッシュ小ジャンプ
スタートボタン	挑発
⬅+A	リーチの短い弱斬り
➡+B	リーチの長い強斬り
➡+C	相手を壁まで吹き飛ばす蹴り
（剣質）力状態B+C	防御不可斬り（ガード不可）
（剣質）技状態B+C	打ち上げ斬り（下段ガード不可）
C+D	投げ
立ち状態でDボタン	上段弾き ＊上段弾き…立ち・中段・空中攻撃
屈み状態でDボタン	下段弾き ＊下段弾き…立ち・しゃがみ攻撃

○必殺技弾き：弾き待機動作の、最初の白く光った状態の時のみ、必殺技を弾く事が可能。
○空中弾き：空中時に弾きボタンを押すことにより、空中での弾き動作が可能。
○ガードキャンセル弾き：相手の攻撃をガード中⬅⬉⬇+D。ゲージを使用。

P.S.INFOMATION G 各キャラの剣術の流派は、真田小次郎・天然理心流「百舌（もず）」（正統派で連続技主体の剣術）、刹那・八十枉津日太刀（やそまがつひのたち）：刀身の黒い刀を使った剣術（注：八十枉津日神…多くの穢れた霊を表す神）、高嶺響・無双真伝流（居合抜き）、骸・不明、楓・括心一刀流、←

・ダッシュ攻撃が全キャラに2種類ついた
ダッシュ中に攻撃ボタンを押すことによって両ガード可攻撃、レバーを下方向に入れてボタンで立ちガード不可攻撃がでるようになっている。
ちなみにダッシュの停止モーション中はガードできないようになっている。そのため相手の目前でダッシュを止めてガードするという戦法はとれなくなったようだ。技や弾き、投げといった行動を起こす必要があるわけだ。投げはC＋DなのでレバーをÍ気にせず投げることができるぞ。
・剣質「力」のB＋Cがガード不可攻撃となった
「技」のB＋Cとはまったく別の技で、横方向のリーチが長くなる傾向にある。


ダッシュからの停止モーションはガードすることができない。

剣質選択

メーカー発表による力と技の違いは以下の通り。

●**力**
攻撃力が高く、相手をねじ伏せることができる剣質。不利な状況でもチャンスをものにすれば、一発逆転が狙える。
〈力の特徴〉
1. 攻撃力が高く、通常技に「削り能力」がある
2. 剣質ゲージMAX状態 or 体力ゲージ赤点滅時に「超奥義」が使用可能
3. 一部の必殺技から、超奥義にキャンセルをかけられる「昇華」が可能
4. 剣質ゲージMAX状態＋体力ゲージ赤点滅時に「潜在奥義」が使用可能

●**技**
技を連続で繰り出せ、相手をその手数で圧倒できる。不利な状況においてもその手数で、敵にプレッシャーをかけられる。
〈技の特徴〉
1. 通常技を上位の技へつなげる「連殺斬」が使用可能
2. 剣質ゲージMAX状態 or 体力ゲージ赤点滅時に「超奥義」が使用可能
3. 剣質ゲージMAX状態の時に「乱舞奥義」が使用可能
以上。前作からの違いという面で見れば「力」より「技」のほうが大きく変わっている。
「力」の主な変更点は、特殊技「B＋C」がガード不可技になった点と昇華したときに画面が暗転するようになった点だ。B＋Cは押しっぱなしで攻撃するタイミングをわずかだが変えられる。
「技」の主な変更点は、連殺斬のバリエーションが増えた点と乱舞奥義が共通コマンドになったことだ。連殺斬はルートが増え、途中で2択もできるようになった。CやB＋Cも組み込めるようになっている。乱舞奥義のコマンドは囲みを見てもらおう。


ここから中段と下段の発動モーションが出て乱舞奥義開始だ。


乱舞奥義は体力ゲージ赤点滅では使えない。


「力」のB＋Cはガード不可。切り札となるか？


取材時、武器が壊れることはなかった。素手状態はないようだ。

乱舞奥義・基本ルート

↓↓A（下段ガード不可）
↓↓B（上段ガード不可）
→ 接触→A・B・C→A・B・C→A・B・↓↘→＋C

キャラカラーは4色

第二幕のキャラクターのカラーは最低4色ある。「力」と「技」でそれぞれ2色ずつだ。A or Dで選べるようになっている。
ちなみに前作は2色＋スタートボタンカラーの計3色。今回スタートボタンカラーはなかった。





嘉神慎之介

前は屈みポーズがなかったが…　担当：代打のCHU



武器あり必殺技	
技名	コマンド
飛燕翼	↓↘→＋A
劫炎爪	↓↘→＋B
焦咆吼	→↓↘＋AorB
焰咆吼	→↘↓↙←＋AorB
紅蓮朱雀	（空中）←↙↓↘→＋AB
鳳凰天昇	（空中）←↙↓↘→＋B
図南鵬翼	↓↓＋AorB

前作ではラスボスということで、家庭用でしか使用することはできなかったが、今作ではデフォルトキャラとして登場。家庭用で嘉神をプレイしたことのある人しかわからないかもしれないが、簡単に技の紹介しよう。
●飛燕翼・劫炎爪
飛燕翼は飛び道具技で、劫炎爪は飛燕翼のモーションによく似た打撃技だ。
●焦咆吼
前作同様オーソドックスな対空技だ。昇華対応技。
●焰咆吼
投げ技。前作は失敗時にスキがほとんどなかったが、今回はさすがにスキ有り。
●紅蓮朱雀
空中から出す超奥義。「力」なら焦咆吼を昇華して連続技にすることができるぞ。
●鳳凰天昇
新しくなった潜在奥義。紅蓮朱雀のパワーアップ版のようだが、その性質の違いは明らかではない。


空中↓＋Cは前作同様着地のスキを地上必殺技でキャンセル可。


普通の飛び道具っぽい飛燕翼。ボタン指定なので強弱はなし。


飛燕翼よりも派手な飛び道具。この技は…？


インストには載っていないが自らゲージを溜める技もあるぞ。

→御名方守矢・活殺逸刀流、雪・括心長槍術、玄武の翁・真心流一の太刀、一条あかり・一条流陰陽術、神崎十三・我流、鷲塚慶一郎・天然理心流、天野漂・我流喧嘩矢倉、斬鉄・忍術、直江示源・壊腕・白虎の爪、李　烈火・飛影拳、嘉神慎之介・焦刀・朱雀の炎となっている。

刹那

わ、技名が…　担当：代打のCHU



武器あり必殺技	
技名	コマンド
無銘(壱)	↓↘→+AorB
無銘(弐)	→↓↘+AorB
無銘(参)	↓↙←+B
無銘(伍)	→↘↓↙←+C
無銘(絶)	↓↘→↓↘→ +AB
無銘(極)	→↘↓↙← ×2+B
無銘(滅)	↓↓+AorB

KOFシリーズの某3段笑いキャラに似ている刹那。キャライラストではフクロウをつれているのだが、残念だが対戦中には出てこないようだ。

そして気になる必殺技だが、本文では特殊な必殺技である無銘(伍)と無銘(極)にしぼって紹介しよう(その他の技は写真キャプション参照)。

この2つの技は技単体に攻撃力はなく、発動した後の一定時間、無銘（伍）なら1回、無銘（極）なら3回分、相手の攻撃をくらったときのダメージポーズを無効化することができる、という技なのだ。

常にこの技を仕込んだ状態にしての強引な戦法がとれそうだね。



低く前ジャンプして斬りつける突進技の無銘（参）。中段だ。



上昇系の対空技、無銘(弐)。対地上戦にも使えそうだね。



見た目通りの斬りつけ技、無銘(壱)。飛び道具も消せるぞ。



インストには載っていないがこんな技も。無銘（四）かな？



超奥義の無銘（絶）。無銘（壱）の強力版だ。デカイね。

高嶺響

居合を極めし少女　担当：N.O



武器あり必殺技	
技名	コマンド
遠間にて斬る也	↓↘→+AorB
近寄りて斬る也	→↓↘+B
水月を突く也	→↓↘+C
居を合わす也	←↙↓↘→+C
発勝する神気也	↓↙←↙→+AB
死を恐れぬ心也	→←↙↓↘→+B
屍を越え行く也	↓↓+AorB

居合抜きを体得した響は、必殺技もこれに準じたものがそろっている。

「遠間にて斬る也」は、その場で繰り出すリーチの長い攻撃。Bボタンで出すと下方に斬りつけ、判定が下段になる。現時点ではガードされると反撃を受けるので、その名のとおり「遠間にて」使うようにするといい。

「近寄りて斬る也」はボタンを押したままにしておくと助走する。出したい場所でボタンを離せばそこで発動する。押してる時間に比例して、攻撃力がアップするぞ。また、ヒットした場所で技の演出が変わり、深く斬りつけると相手からダウンを奪うことができる。

「水月を突く也」は柄による逆さ突き。ヒット時の気絶値が高いようだ。通常技からキャンセルでつながり、ヒットすれば必ずダウンを奪える。

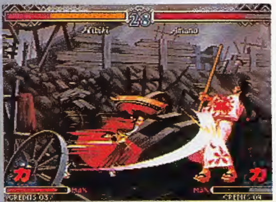
「居を合わす也」は、いわゆる当て身技。スッと振り上げた腕に相手の攻撃が当たると、そのままキャッチしてすばやく投げ飛ばす。下段攻撃以外を受けとめることができ、跳び込みにも効果があるので対空技としても機能する便利な技だ。



当て身技の「居を合わす也」。跳び込みもキャッチ可能。



避けからのダッシュ。避けから追加入力による行動は残像がつく。



「近寄りて斬る也」ヒットが根元か先端かで効果が変わる。

真田小次郎

これぞ零番隊の剣筋！　担当：KAL



武器あり必殺技	
技名	コマンド
翔尾閃	↓↙←+A
無明剣	↓↙←+B
虚空殺	→↓↘+AorB
疾空殺	↓↘→+AorB
無明剣・贄	↓↙←↙→+AB
狼牙・零	↓↙←↙→+B (タメ)
百舌連斬	↓↓+AorB

小次郎は、鷲塚と好対照に接近戦を得意としているようである。その代表例となるのが、翔尾閃と無明剣という2つの必殺技だ。翔尾閃は立った姿勢のまま、まず足元を斬りつけ、刀を振り上げながらそのまま通りすぎるという一種の突進系必殺技。近距離で使えば出だしの部分が下段攻撃判定で、離れて使えば振り上げ部分が普通の判定の打撃となる。

無明剣はその場から突きを連続3回繰り出す技で、相手を端に追い込んだときに効果を発揮しそうだ。

虚空殺と疾空殺は鷲塚のものとほぼ同じ。虚空殺は対空技で、空中ガード不可、疾空殺は縦に大きな衝撃波が飛んでいく飛び道具だ。ただし大きな違いが1つ。小次郎のコマンドはタメではないのだ。鷲塚のタメコマンドが性に合わなかった人向けかも。

超必殺技の無明剣・贄は乱舞系の技。潜在奥義の狼牙・零はタメ可能な突進突きだ。通常技はやはり突き系が多い。



通り抜けつつ刀を振り抜く。動きも早く、格好いい技だ。



翔尾閃。まず近距離で足元を斬り…、

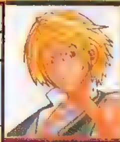


狼牙・零はヒットするとご覧の通り！溜めきればガード不可だ。



無明剣はその場で突きを3回連続して出す。連続技用？

落ち着いたのか？ 楓（覚醒） 担当：KAL



技名	コマンド
武器あり必殺技	
晨明・疾風	↓↘→＋AorB
晨明・空牙	→↓↘＋AorB
晨明・連刃斬	↓↙←＋AorB
晨明・追風	（空中）↓↘→＋AorB
括心・醒龍	↓↘→↓↘→＋AB
括心・蒼龍	↓↘→↓↘→＋B
括心・九頭龍	↓↓＋AorB

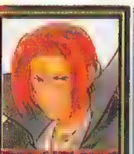

晨明・空牙は落雷部分に判定なし。ガードされれば反撃だ。

今回の楓は最初から覚醒している。ゲーム的に覚醒後の状態で調整されているので体力が減っていくことはないが、やはりそのぶん、各必殺技はマイルド調整を受けている。そうした中で大きく変わっている点といえば、新必殺技の晨明・追風の追加と、晨明・連刃斬だろう。追風は空中から斜め下に飛び道具を発射。弱だとジャンプ軌道に変化なしで、強だと後ろへ跳ね返る。連刃斬は追加入力なしで、突進後一気に3回斬りつける。


追加入力による選択がなくなってしまった晨明・連刃斬。


扱いが難しそうな空中飛び道具、晨明・追風。

成長見られず!? 御名方守矢 担当：はまー

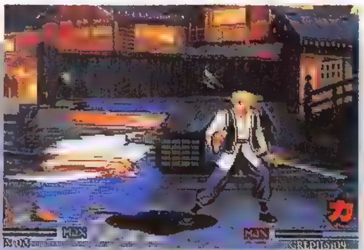


技名	コマンド
武器あり必殺技	
逸刀・朧・上段	↓↙←＋A
逸刀・朧・中段	↓↙←＋B
逸刀・朧・下段	↓↙←＋C
逸刀・新月	→↓↘＋A
逸刀・月影	↓↘→＋A（3回入力）
帯刀・歩月	←↙↓＋A
帯刀・歩月	←↙↓＋B
帯刀・歩月	←↙↓＋C
活殺・十六夜月華	→←↙↓↘→＋AB
活殺・乱れ雪月花	→←↙↓↘→＋B
活殺・白夜	↓↓＋AorB

使いやすい通常技と派手な連続技がウリだった守矢だが、それは第二幕でも健在。というか、変更そのものがほとんどない……。取材の時点で確認できたもっとも大きな変更点は、技の逸刀・月影（弱）の技構成が変わり、浮かなくなったことぐらいか。

そのほかの必殺技に関しては、前作とまったく同じような使い方ができる。逸刀・朧の特殊な押し分けもそのままだ。帯刀・歩月のコマンドまでそのままなのは、（人によっては）ややツライところかもしれないが……。


相変わらず連続技に大活躍の、逸刀・月影（弱）。


こいつで幻惑……できるか!?

破壊力は相変わらず 天野漂 担当：はまー



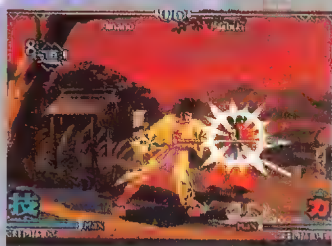
技名	コマンド
武器あり必殺技	
雀刺し	→↙→＋AorB
居飛車穴熊（九手詰め）	Aボタン連打
必至	→↘↓↙←＋B（タメ押し可）
将棋倒し	（近）↘↘＋C
盤上此の一手！〝と金〟	→↘↓↙←×2＋AB
盤上此の一手！〝飛車〟	→↘↓↙←×2＋B
たこ金	↓↓＋AorB

そのクセの強さから扱いにくいイメージを受けつつも、超強力な連続技でブイブイ言わせていた（はずの）漂。その「一発屋」の風格は、今作でも色あせることなく受け継がれている。

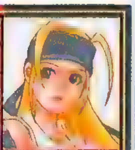
漂のステータスである雀刺しを昇華しての〝と金〟は、相変わらずの破壊力。インストには載っていないが、同じく使用頻度の高かった高飛車を決めたあとも、以前のように決めることができる。ガード&弾き対策として重宝する将棋倒しも健在だ。

また、見た目や発生の遅さこそ変わっていない〝飛車〟だが、何か使い道が増えていてほしいところだ。


もはや響に打つ手なし!?


穴熊のふんどし脱ぎも残っているぞ。

完全に遠距離キャラか？ 雪 担当：はまー



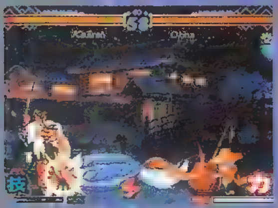
技名	コマンド
武器あり必殺技	
氷刃	↓↘→＋AorB
霜華	→↓↘＋AorB
瞬雪斬	↓↙←＋AorB
氷鏡	←↙↓↘→＋C
樹氷	↓↘→↓↘→＋AB
真・雪風巻	↓↙←↙→＋B
深・雪風巻	↓↓＋AorB

前作で猛威を振るった屈みCはさすがに連打が効かなくなり、力ではキャンセルもできなくなってしまった。が、相変わらずのリーチを誇る長槍と強力なジャンプ攻撃は健在なので、十分闘っていくことはできるはず。

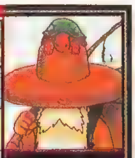
目立った変更点としては、超必殺技が樹氷という新しいものになっている。リーチの非常に長い多段の突き技といった感じで、使い勝手は良さそうだ。ほかに新技はないが、氷鏡はいわゆる当て身技になり、飛び道具の氷刃は追撃こそ厳しい（できない？）ものの、前後の隙が小さくなって使いやすくなっている。瞬雪斬は、弱だと相変わらず使いやすそうだ。


新超必殺技の「樹氷」。バ〇オ〇ット〇ージュ!?


コマンド投げの垂斬も健在だ。


時には玄武が亀のかわりに登場！ダメージ特大!!


中段の必殺技も残っているぞ。ガード崩し手段には困らない。



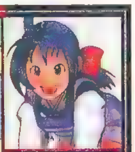
武器あり必殺技

技名	コマンド
亀笠	↓↘→+A
亀笠	↓↘→+B
亀笠	↓↘→+C
亀舞・地	→↘↓↙←+AorB
釣果大良	→↓↘+A
釣果大良	→↓↘+B
釣果大良	→↓↘+C
無功用・天	←↓↙+C
玄武の咆哮	→←↙↓↘→+AB
玄武の怒り	→←↙↓↘→+B
玄武舞	↓↓+AorB

亀・年間強化計画発動!?
玄武の翁
担当：P・鈴木


代わり人形。あかりの恥ずかしい特技立ち寝?と思いきや、


「大成功や！」…少しずれたかも。



武器あり必殺技

技名	コマンド
式神・天空	↓↘→+AorB
光明五十五霊符・右往左往	←↓↙+A（剣質G消費）
天文・星の巡り	↓↑+C
代わり人形	→↘↓↙← +B（剣質G消費）
式神・六合	↓↙←↙→+AB
劾鬼・百鬼夜行	→↘↓↙←→+B
天文・数多の星屑	↓↓+AorB

想像の数歩先を行く進化
一条あかり
担当：珈琲ふりーく


昇華も使いやすくなっていると良いのだが…。

玄武の翁が残っていてひと安心。性能も大幅UPして使用人口がたくさん増えてくれることだろう。

まず、全体的な攻撃力が上がったようだ。手数多く攻める必要が減るかもしれない。

必殺技にも変化があり、亀笠は小亀が消え、大亀のみになった。スピード・軌道も使いやすいものに変化した。対空に、牽制に活躍してくれるはずだ。

他も全般的に変化ないが、攻撃力が上がっているようだ。


ヒットすれば相手レバーを左右逆にする右往左往。これは失敗。

手が加えられていない技はないと言っていいあかり。しかも変更点にはずした個所がない。全てが見どころ聞きどころだが性能面で最も大きく変わったのは泥田坊で、相手に当ててからの追加入力が増えている。変化人形の変身後も要注意だ。前作の技では護り人形が見当たらない。代わり人形になったようだ。


今回横に長い技が増えた彼。


禿鷲からの啄みはその場に残る。やられても武器は落とさない。



武器あり必殺技

技名	コマンド
禿鷲	↓↙←+AorB
廻転肝えぐり	→↓↘+AorB
地舐め滑り	→←→+C
斬肉大鋏	ジャンプ中↓↙← +AorB
迷兇死哀・凶器	↓↘→↓↘→+AB
迷兇死哀・凶飢	↓↘→↓↘→+B
狂喜・微塵刻み	↓↓+AorB

なぜか新キャラ扱いに
骸
担当：珈琲ふりーく


潜在奥義超激烈呆然（略）仰天大噴火。技名に呆然、仰天。


ぶんナゲから超奥義を使うことができるようになった。



武器あり必殺技

技名	コマンド
ハッパ	↓↘→+AorB
岩クダキ	→タメ←+C
たたきツケ	→↘↓↙←+A
ぶんナゲ	→↘↓↙←+B
ほうむラン！	（ぶんナゲ中）↓↘→+AB
大胆不敵（略）驚愕火山弾	↓↘→↓↘→ +AB
超激烈呆然（略）仰天大噴火	↓↘→↓↘→ +B
超鮮烈改善（略）自在大乱打	↓↓+AorB

神崎十三
担当：珈琲ふりーく


斬肉大鋏はAで出すと真下に攻撃する。

我らが新キャラ骸。というか彼（?）。彼の注目すべき点は禿鷲中に攻撃を受けても武器を落とさなくなったこと。追加入力の啄みもしゃがみガード不可属性を持っていながら、武器を落とすことはない。ただし迷兇死哀・狂喜はなくなっており、超奥義は肝えぐりの強化版の迷兇死哀・凶器になっている。


天下御免の大くしゃみ。

前作は人気者になりきれなかった感のある十三だが、大幅な変更が加えられており、目が離せない存在になっている。待望の対空技「たたきツケ」、謎のくしゃみ、そして前溜めの岩クダキ。岩クダキは「力」だとガード不可技になる。ゲージ使用技も全て新技だ。略してもなお長い技名が威力の程を物語っている、かも。



武器あり必殺技	
技名	コマンド
炎扇翔	↓タメ↑+B
炎龍擺尾	→↘↓↙←+AorB
無影脚	ジャンプ中、↓↘→+C
霞	A+B
奥義・炎龍纏身	↓↙←↙→+AB
秘奥義・蒼天無影脚	↓↙←↙→+B
絶命奥義・天地黎明脚	↓↓+AorB


炎龍纏身は炎が追いかけなくなって決まりやすい技になった。


無影脚はコマンド変更。ガードされてもガリガリ削るぞ。


新キャラ!?

李を触って最初に驚くのは、フロントステップがダッシュになっている点についてだろう。次に驚くのは炎扇翔が溜めになっている点。それ以外にも前作からある技の性能やコマンドが手直しされている。連殺斬や霞からの龍砕落は健在だ。連携のバリエーションは増えており手数の多い攻めを組み立てられるはずだ。



武器あり必殺技	
技名	コマンド
流影刃	↓↘→+A
気孔砲	↓↙←+B
影法師	→←→+C
天魔落とし	→↘↓↙←+C（空中可）
断鋼刃	→←↙↓↘→+AB
闇狩り	→↘↓↙←×2+B
蟷螂双刃	↓↓+AorB


流影刃をヒットさせると相手はダウンする。


空中でも使える天魔落とし。

流影刃の性能が大きく変わった斬鉄。前作の流影陣が流影刃の名になり、前作の追加技流影刃は見当たらなかった。朧斬りの気絶値は低く設定されているようだ。強化された点は空中の技で、骸縫いが2発出せたり天魔落としが空中で使えたりする。新超奥義の断鋼刃は相手の弾を跳ね返しつつ衝撃波を発射する技だ。


闇狩りの空中で斬りつけるシーンで斬鉄の姿が見えなくなった。



武器あり必殺技	
技名	コマンド
白虎爪	↓↙←+AorB
白虎襲	↓↙←+C
翡翠砕	←↙↓↘→+AorBorC
金剛砕	→↘↓↙←→+C
暴虎馮河	↓↘→↓↘→+AB
不倶戴天	→↘↓↙←×2+B
抜山倒河	↓↓+AorB

コマンド投げが主軸となる重量級キャラの示源。今作でそのバランスに変化が生じた。

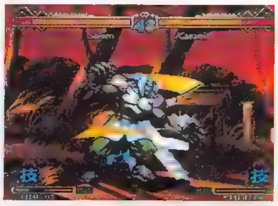
翡翠砕は仕様変更で、押したボタンによってつかめる間合いが変わるようになった。Aなら間合いは狭いがすぐつかみ、Bだとやや前進してから、Cだと大きく前進してから相手を捉えるようになっている。「力」のB発動のみに硬体術（ダメージポーズ無効）付きだ。

金剛砕は間合いも広く、1フレームでつかめるコマンド投げ。今回は追加入力で連続投げに派生させることができるようだ。

白虎爪は上から腕を振りおろす。今回は「技」のB発動時に硬体術がついた。

白虎襲は軽くステップしてからタックルを仕掛ける突進技。「技」のみ追加入力あり。


新技の白虎襲。軽くステップしたあとタックルで突進する。


「技」はBの白虎爪に硬体術がついた。



武器あり必殺技	
技名	コマンド
疾空殺	←要素タメ→要素+AorB
虚空殺	↓要素タメ↑要素+AorB
狼牙	←要素タメ→要素+C
俊殺	↓↙←+AorB
真・狼牙	↓↙←↙→+AB
最終・狼牙	↓↙←↙→+B
絶・狼牙	↓↓+AorB



こんぺんまでは区別できない!?


真・狼牙。「まいど!!」違った。「終わりだっ!!」

鷲塚は今回も溜めキャラだ。コマンドで操作したい人は小次郎という選択肢が…。小次郎とはコマンドの違いだけではなく、「力」と「技」の関係に近い違いがある。もちろん鷲塚のほうが「力」的だ。

軽く触った限りではシステムの変化による変更以外の目立った変更点は見当たらず前作の感覚で扱うことができた。


「力」の鷲塚のB+Cは溜めるによってリーチが伸びる。

未プレイ者必見！

いまさら？いや今こそ！ EASYモードのススメ

とにかく「ビートマニア」の感覚と雰囲気になれることが先決。ミエを張らずに、とにかく触れてみない!?

担当：DJ SUW

触らないと始まらない

去年末から始まって、ここまで盛り上がってきた、ビートマニアブーム。「プレイしたいんだけど、やってる人みたくうまくないし、あんなの難しそうで、クリアにいくらかかるか分かんないし…」なんて思っているアナタ!! いま、街でプレイしている人のほとんどは、ノーマルモードをプレイしているから、そう見えるんだ。ノーマルモードのノート（楽譜）は、まったくビートマニアをプレイしたことない人にとって、プレッシャーを味わわすには十分な破壊力を持っている曲もいくつかある。そんなアナタは、まず「EASYモード」から始めてみてはいかが？

イージーモードは、まさに初心者にやさしいモードに設計されているんだ。では、具体的にイージーモードはノーマルモードとどう違うのか、見ていくとしよう。

ぜんぜん恥ずかしくない!!



©KONAMI 1998

ヤッパリついていけないや…というアナタ!!
EASYモードから始めてみてはいかが!?

担当：DJ Hammer & DJ SUW

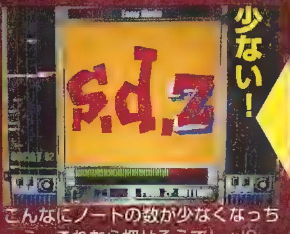
難しいところは少なく!!

左に並んでいるのは、1ラウンド目に選択できる、「ヒップホップ」の中盤のノートだ。右がノーマルモードで、左がイージーモード。このように、ノートが密集していて、初心者にはまずキーが押せないであろうポイントは、このように削られている曲もある。これなら押せそうな気がするね。



こんなのが…

初心者ちゃんがいきなりラリってしまうような、複雑なノート配置も、



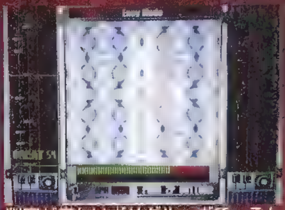
少ない！

こんなにノートの数が少なくなっちゃう。これなら押せそうでしょ!?

触らないと始まらない

次の写真は、なかなかGREATが出ないことで有名な、「ボサグルーヴ」の写真だ。それなのにGREATが54も続いてるだろう!? これはGREATや、GOODの判定が非常に甘くなっているからだ。これほど判定が甘いということは、当然グルーヴメーターも下がらず、クリアしやすいということになる。

全然違うノートで対応!!



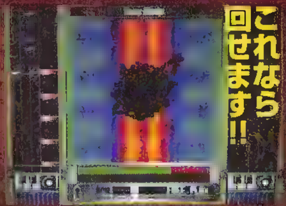
判定が厳しいボサグルーヴで、こんなにGREATが繋がるなんて…

「こんなの押せるかっ!!」って声が聞こえてきそうな左のノートは、「ユーロビート」の連打パート。多くの人がこのパートで苦しんでいるハズ。そんなポイントも、イージーモードにかかれば、スクラッチになっちゃう。重要なのは「ビートマニアというゲームに慣れること」なので、こういうある程度のスキルが必要とされるポイントは後回しで、曲の感じをつかむことが先だ。



うわ～っ押せね～っ!?

ある程度のスキルを必要とする、ユーロビートの超連打パートも、



これなら回せます!!

たった4回のスクラッチですんでしまう。まずは曲の感じを覚えよう!!

とにかくビートマニアはプレイしなきゃ始まらないぞ！

ミラー＆ランダムプレイ 二つの裏モードを大公開！

expert's next challenge RANDOM PLAY

②④
①③⑤

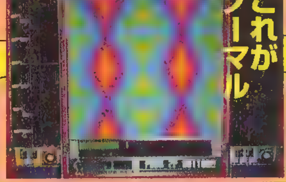
入力は2P側の鍵盤です

これを譜面にすると…



コインを投入してから、
③→⑤→③→②→①→
③→⑤→③→②→①→
③→⑤→③→②
と入力して、スタートボタンを押す。
ほかのキーが入力されると無効。

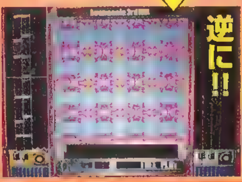
ランダムプレイは、プレイする毎にノートの軸が変化するモード。といっても、①が⑤、②が③など規則性があり、ノートの配置は変わらない。今までにない①＋②、②＋③＋④など変則配置が楽しい。



これがノーマル



なんじゃコリャ



逆に!!

expert's next challenge MIRROR PLAY

②④
①③⑤

入力は2P側の鍵盤です

これを譜面にすると…



コインを投入してから、
③→⑤→③→②→①→
③→⑤→③→②→①→
③→⑤→③→②→①
と入力して、スタートボタンを押す。
ほかのキーが入力されると無効。

ミラープレイは、いままでのノートが文字通り、まったく逆に配置されるモードだ（スクラッチは変わらず）。これにより難しくなるポイントもあるが、簡単になってしまうポイントもあるぞ。

P.S.MESSAGE G

Q：ゲーメストビデオってどこで買えるの？／千葉県　P.N.ホゲ君　A．全国にキラ星の如く散らばるマルケ屋で買えるよ。詳しい問い合わせはゲーメストの瓦版を読もう。あと、通販でも買えるよ。詳しくはグッズプラザのページを読もう。ちゅうか今すぐに。（マウソト）

難曲を乗り切るために——

beatmania スキルアップ講座2 GREATを出そう!

ユーロの連打やワーグルの滝で一気にゲージを落としてしまう人、まずは理論から治療してみよう。

担当：DJ Hammer

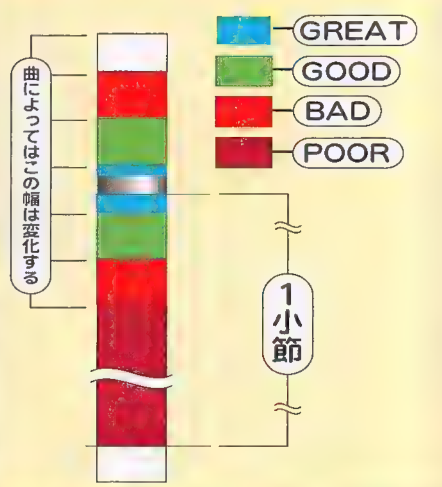
STEP1 判定方法を知ろう

まず、具体的にどんなタイミングで叩くとGREATが出せるのかを見ていこう。「3rdMIX」では、1つのノートに対して図1のような判定エリアを持っている。このエリアの縦幅は曲によって違い、たとえばGOODは出やすいがGREATは出にくいといった調節も可能。3rdでは、全体的にGREAT幅が広く設定されている曲が多いので、コンボボーナスも狙って取れるはずだ。

また、覚えておきたいのが、「図の範囲に対応したノートがない場合、叩いてもPOORが出ない」ということ。さらに、3rdでは5つのボタンとターンテーブルそれぞれ6つが別の区分になっているので、POORを出さずに音だけを鳴らすことが容易になっている（ちなみに2ndでは、「ボタン5つ」と「ターンテーブル」の2つの区分しかなく、無効範囲も1小節ではなく2小節前だった）。

ちなみに、細かいレベルで話をすると、見た目のベストタイミングと内部的な判定エリアのそれとでは、曲によって若干のズレが生じる場合がある。内部的なGREAT&GOODタイミングは、画面下のコンソール表示が黄色く光っている間なので、「リズムには乗れるがGREATが出ない」という人は、これで曲ごとに微調整してみよう。

図1 判定エリアの構造



STEP2 「貯金」について

ここで、「beatmania」特有のシステムについても知っておきたい。

これは俗に「貯金」と呼ばれている現象で、図1のPOORエリアで空打ちPOOR（ノートがないところを叩いたPOOR）を出してしまった場合、その対象となるノートにかぎっては、見逃しPOOR（ノートに対してGREAT・GOOD・BADの判定を出さず、そのままスクロールアウトさせてしまったばあいのPOOR）にはならない。

もちろん、改めて押し直すことでGREATを取ることも可能だ。

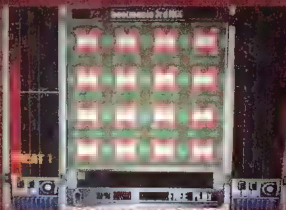
ただし、ノートより手前のBADエリアで叩いたばあいは「貯金」とはならず、そのノートを押したと判断される。ゆえに、すぐGREATのタイミングで押し直したとしても、空打ちPOORになってしまう。

ちなみに、この貯金はあくまで判定エリア内でのみ有効となっており、ここでの貯金をずっと先のほうで使う、ということはできない。

つまり、見逃しPOORが空打ちPOORになるだけで、将来的にプラスにはなり得ない、ということは肝に銘じておこう。



何かの拍子で早く叩きすぎてしまっても、



GREATは取れる。見逃さないかぎりコンボも継続されるぞ。



BADやGOODを出してしまうと、



押し直してもGREATを取ることはできない。適当な連打は禁物だ。

STEP3 連続ノートの落とし穴

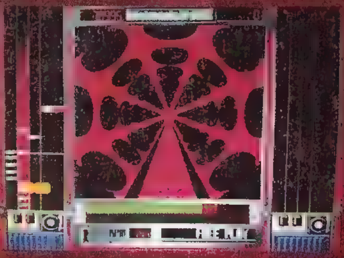
難度の高い曲になると、「複数のノートが密集しているばあい、判定エリアが重なってしまう」という現象が起きる。

とくにビッグビートやユーロビートの連打部分、DJバトルの連続スクラッチなどもその対象だ。

「3rd」では、基本的にプレイヤーにとって有益なほうの判定が優先される。たとえば図2のようなタイミングで叩いた場合は、AのBADではなくBのGOODで判定されることになる。そうなると、当然Aは見逃しPOORになってしまううえに、次に叩いた分はBに対する空打ちPOORと見なされてしまうので、ゲージをごっそり持っていかれてしまう。

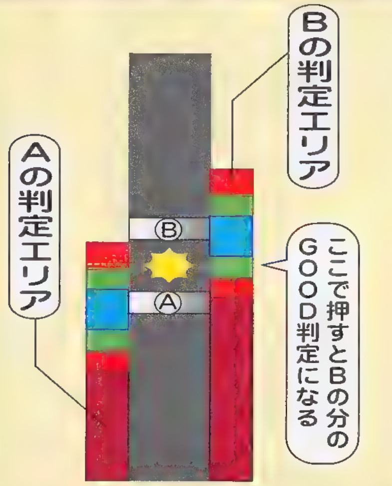
これを回避するためには、連打の最初を心持ち早めのタイミングで取り、ノートの判定を早めに消していくのが有効な対処法となる。GOODを連発することになるが、少なくともゲージが減ることはない。

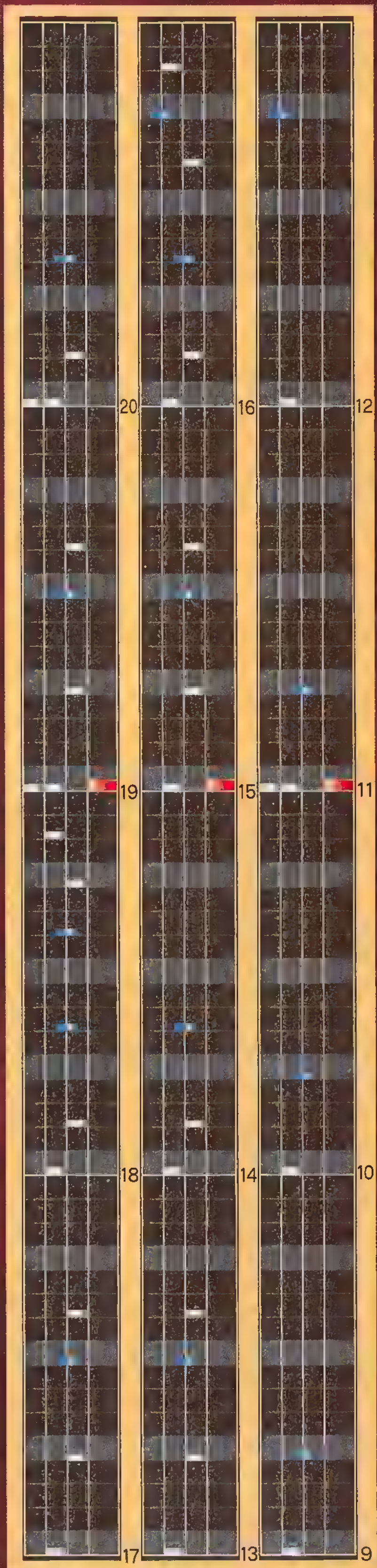
ちなみに、「BAD+BAD」のエリアでボタンを押した場合は、最初のノートのBADと判定される。ユーロの連打でBADが多発する人は、その塊の押しはじめが遅いことが多い。「3・7・3」になってもいいから、拍の頭だけは合わせよう。



早すぎるとBADを連発してしまうので、それだけは注意。

図2 連続ノートの判定







Wild I/O

nouvo nude

BPM:130 Time:75sec
Total note:226

ゲーメスト独自による参考スキルレベル

リズム	★★★☆☆
連打力	★☆☆☆☆
器用さ	★★☆☆☆

ハウスと言えば、あの「20,november」があまりにも有名。だが、新しいハウスも負けてはいない。909系とは違う乾いたパーカッションにフューチャリングされたバリエーション豊かなボイスが、いい意味で「安心させてくれない」独特のテンションを持っている。曲自体のつくりは非常に単純でパターン性に気づいてしまえば星2つの曲よりも簡単だろう。しかし中盤から最後にかけてのドラムス&ボイスパートは、ベースやバッキングの音色の関係上、リズムが狂うと軌道修正がやや困難。いかに正確なビートを保てるかが、この曲をうまくなるためのカギだ。

このページの読み方

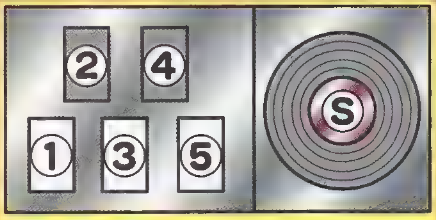
文中に出てくる数字とアルファベット（①、②、③、④、⑤、S）は、それぞれ図のボタン&ターンテーブルに対応しています。

また、「表」「裏」という表現は、リズムの取り方です。

1小節を16分割すると、

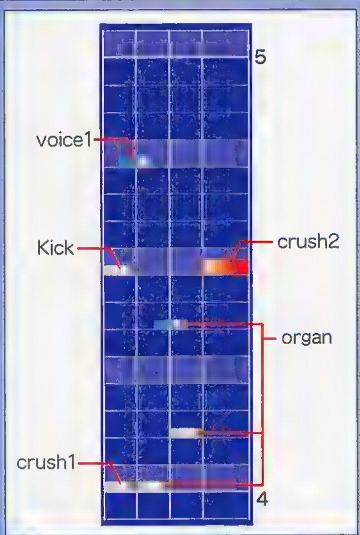
1、5、9、13……表
3、7、11、15……裏
4、8、12、16……裏の裏

ということになります。



①③⑤……白鍵
②④……青鍵
Ⓢ……ターンテーブル





4~5小節目

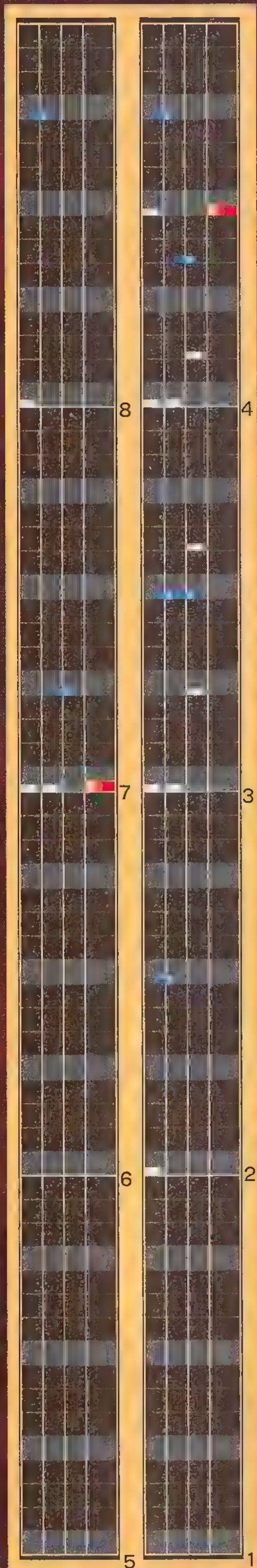
最初からノートが多く、初心者はいきなり面食らってしまうかもしれない。

ただ、テンポ自体はすべて8分刻みになっているので、それに合わせて押していけば大丈夫だろう。単に叩くタイミングだけであれば、

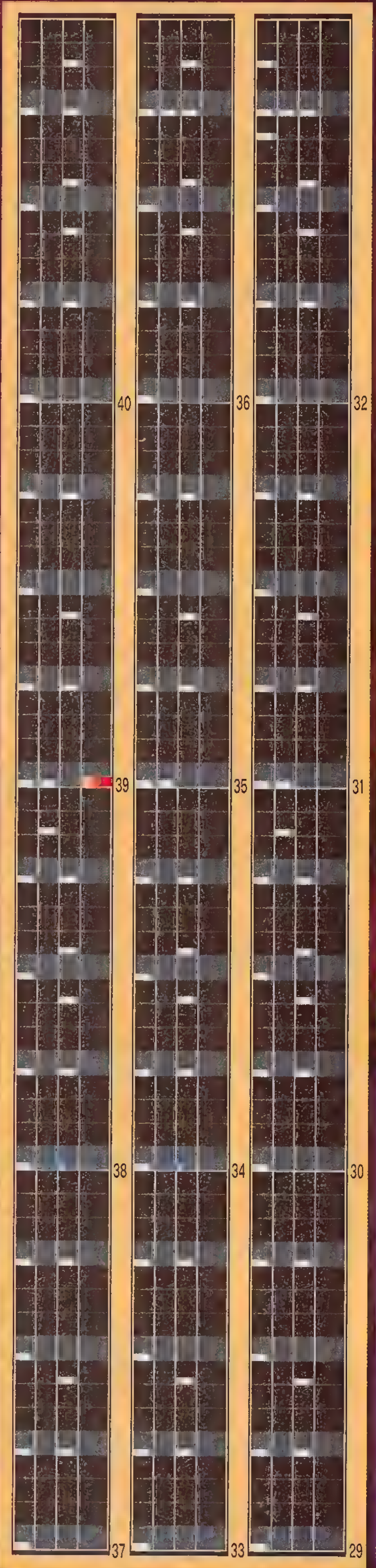
3小節「●・○・●○・・」
4小節「●○・○●・○・」

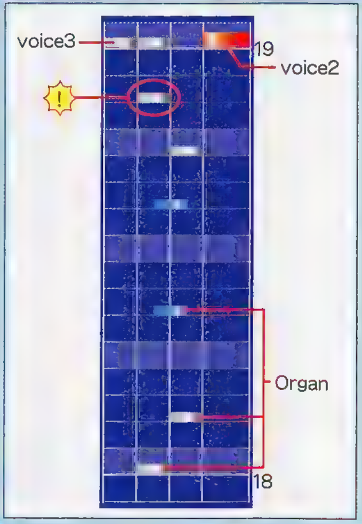
となる。●の1、3拍目の同時押しで区切ると分かりやすいと思う。

押し方だが、鍵盤を左手だけで担当するのが、将来的にもいい練習になる（個人的には、GREATをとるために右手も使っているが）。



※掲載した譜面はゲーメスト編集部で制作したものであり、実際の譜面と幅等の比率が若干異なる場合があります。また演奏時間と総ノート数に関しては編集部で調べた時間と数を掲載しております。

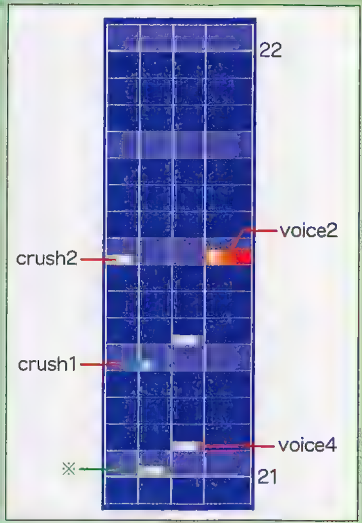




18～19小節目

13～20小節目までは、オルガンにヒューマンボイスが混じる形になる。鍵盤③・④・⑤がオルガンパートで、それ以外はすべて違う種類のボイス。POORが出ない範囲でいろいろ試してみるとおもしろい。

ここもずっと8分刻みなので、目で追うだけでも十分弾くことはできる。が、右手中心で進めていると、18小節の終わりから19小節の頭にかけてがキツくなるので、「!」のノートと次の①＋③は左手で押そう。また先にも書いたが、全部左手だけで押せるように練習するのも、やっておいてソンはない。

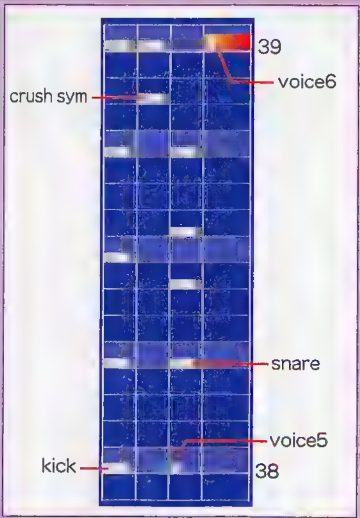


21～22小節目

21小節目に入ると、いきなり変則的なノート配置になる。⑤の「ンアァ～」というボイスが、表に対して16分遅いタイミングになっており、最初は戸惑うかもしれない。

しかし、2が2拍目、①＋Sが3拍目のタイミングになっていることを意識すれば、リズムをとるのは比較的楽だと思う。

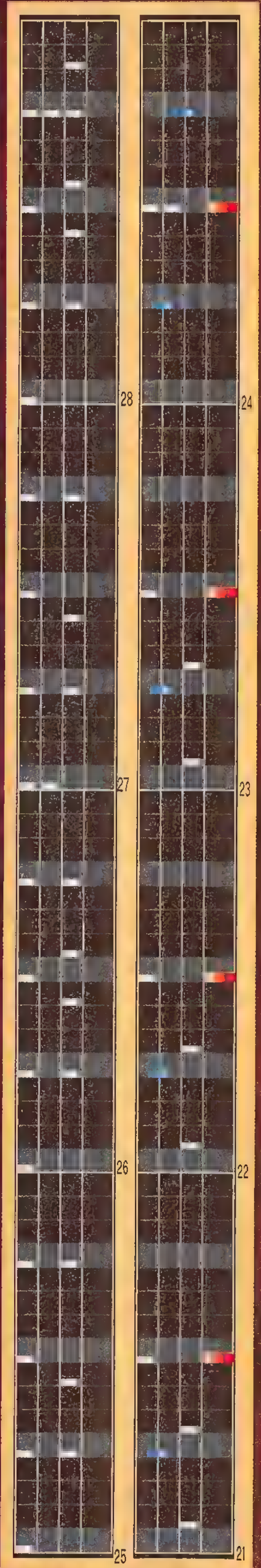
どうしてもという人は、
その1：④キーを若干早め、表のタイミングで叩いてしまう
その2：1拍目に③を追加してみる（図中の※印）
というアレンジを試してみてほしい。



38～39小節目

中盤を過ぎると、あとはひたすらドラムパート＋ボイスでリズムを刻むことになる。左手を①に振って正確に叩き、それに右手の③・④・⑤を合わせよう。ハイハットの音をよく聞き、3拍目前後の⑤を押し急がないこと。

ただし、32小節目と38～39小節目にかけては例外。32小節目は、3拍目の裏の裏と、4拍目の裏にバスドラムが追加されている。がんばって左手で連打するか、①＋③＋⑤を右手で押すという手もある。また、38～39小節にあるふたつの③は、左手で叩くようにしないとスクラッチがきれいに回せない。



P.S.MESSAGE G →エクターなどのボタンも複数追加されています。残念ながら、まだ参考出展なので市場には出回っていません。でも7つの鍵盤とスクラッチでダブルプレイなんてことになったら、さぞかしスゴイ光景でしょうな(笑)。DJというか、ピアニストというか…。(DJ Hensyubu)

君を再び恐怖の館へと誘おう…

THE HOUSE OF THE DEAD 2 ORIGINAL SIN

遂に発売直前となったザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2。今回は、このゲームの基本システムについて説明しよう。特に、今回からはじめるプレイヤーは必見だ。

担当：きらり屋&善之字元帥

SHOOT & RELOAD

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2で、最も重要な基本システムは射撃とリロードのシステムだ。

主人公である君たちの武器は6連装の拳銃がたったひとつ。ゲームは、この拳銃で画面内の敵を撃つことによって進行していくが、6発すべてを撃ち切ると弾切れをおこしてしまう。

弾切れをおこした場合には、画面外に向けて拳銃を空撃ちすることによって、空いている弾倉に弾が再充填（リロード）される。生き残るためには、スムーズなリロードは必要不可欠だ。



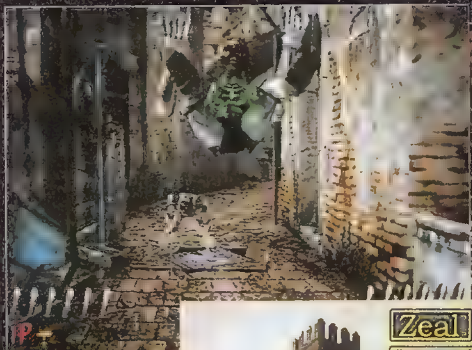
画面のゾンビを撃つことに気を取られすぎて、弾倉が空にならないように注意。新手が現れたときにリロードしているようでは遅いのだ。

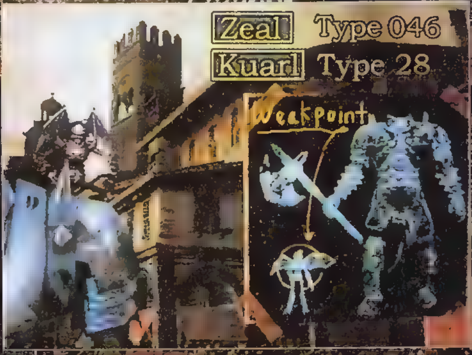
WEAKPOINT

迫りくる異形の化け物と戦うときには、闇雲に銃弾を撃ち込んでもらちがあかない。ヤツらは想像以上にタフなので、体の一部が吹き飛ばされた程度では息の根を止めることはできないのだ。

とはいうものの、ヤツらとて不死身というわけではない。ほとんどの化け物は頭部が弱点になっているので、頭部を射撃すればわずかな弾数で処理することができる。だが、中には鎧状の装甲で弱点を守る化け物もいるので、照準を慎重かつ迅速に定める訓練は常に怠らないこと。

また、各ステージの最後に待ちかまえているボスについても、同様に弱点が存在している。ボスの弱点については、ボス戦直前のインフォメーションで明らかにされるので、必ず確認しておくこと。





すべての敵には必ず弱点がある。特にボスは、弱点以外を撃ってもダメージを与えられないので注意すること。

LOSELIFE & DEATH

画面の左下に表記されているランプの炎は、君たちの生命力そのものだ。はじめは3つのランプを持ってスタートするが、君たちが何らかのミスを犯すことによって、ひとつずつランプが消えていく。不運にもすべてのランプが消えてしまったときは、君たちの命運が尽きたときと解釈してほしい。

さて、具体的なミスの条件についてだが、これは敵に殴られたり、敵が投げてくる武器を被弾するだけでなく、誤って善良な市民を射撃してしまったときにもミスとして扱われるので注意してほしい。


左下のランプが残ライフ。敵からダメージを受けるほか、市民を撃っても減少。

BRANCH OFF





多彩に展開するステージは、プレイヤーの意思によってルートを選択し進んでいける。最も多い分岐条件は、市民救出イベントで成功するか、失敗に終わるか。

このゲームは、全部で6ステージあって、それぞれのステージの最後には凶悪なボスが待ち受けている。そして、そこに達するまでに進むルートは1本道ではない。これもこのゲームの大きな特徴なので、しっかりおさえておきたいところ。古い洋館からスタートして、複雑に入り組んだ建物の中を進んでいく途中には、様々な分岐ポイントが散りばめられているのだ。先へ進めば、更に複雑に分岐し、また合流したりする。自分に最適なルートを確実に選択していくことが、このゲームを進めていく上で最も大切なことだと言える。初めのうちは、様々なルートを探して通ってみることだ。

ルートを選択する権利は、君たち自身の手にゆだねられている。これはどういうことかというと、イベントが起こった際にプレイヤーがとる行動によって、進むルートが変わる仕組みになっているのだ。進むルートによっては大勢の市民を救出できたり、またボスと戦う場所まで変わってくることもある。

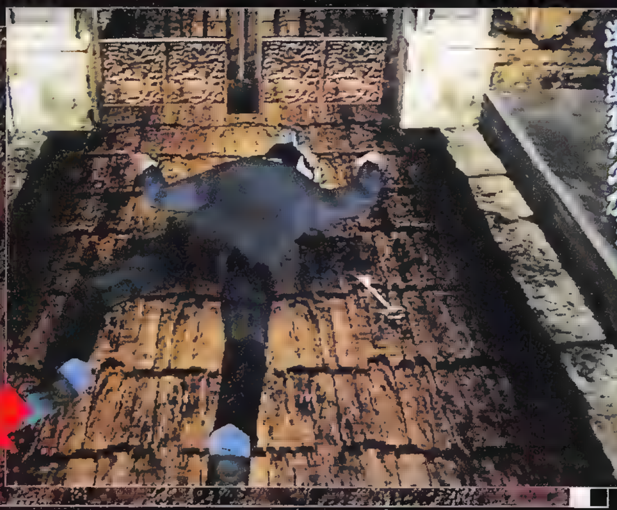
様々なポイントに隠されたルート分岐だが、それではどういう条件で起こるのかをご説明しよう。

一番わかりやすいのが、化け物に襲われている市民と出会ったときだ。救出に成功するか失敗するかによって、その先のルートが大きく変わる場合がある。この市民救出のイベントが、最も多く分岐を左右する条件だ。救出に成功すれば、その人から抜け道を教えてもらえたり、また目的地に達するための情報を聞き出せることがある。市民の救出に関しては、ルート分岐の他にも重要なことに関わってくるのだが、そのことは後で詳しく述べる。どちらにせよ市民の救出は、常に心がけておいてもらいたい。

そして分岐点では、障害物を銃で撃ち壊すことにより、異なるルートが現れることもある。例えば家具など、目の前に立ちはだかる物や気になる物は、とりあえず弾を撃ち込んでみよう。常に撃ちまくっている人に対して逆に言えることは、時には撃たずに放っておくということ。別ルートを見つける際には重要だ。

また、注意深く画面を見ていると、何か落ちている物に気付くことも…。怪しい物が落ちていないか、よく確認することだ。そして発見したら、もちろんそれを撃つべし。

さて、ステージ序盤のルート分岐にはこういったものがあるが、他にはどんな分岐要素があるのか…?それは君たち自身のカンと腕を頼りに、探し出してもらいたい。一見何もなく、単なる通過地点だと思われる場所でも、怪しんで弾を撃ち込んでみよう。それによって、また新たな展開が始まるかもしれない。様々なルートをたどることによって得られる情報が、この物語をたどっていくための重要な鍵となるのだ。ストーリーを導くのは、君たち自身だ。









これは何だ?倒れている人間の近くに、鍵が落ちていた。気付かなければ引き返すしかない。しかしここで鍵を撃つと、正面の格子戸を開けて中に入ることができた！といった感じで、ルートは君たち自身で変えていくのだ。

→に頭部に何回も撃ち込んで稼ぐのが全面通して最も重要なのです。(タイムクライシスⅡ担当：善之字元帥)／長期的に募集をかけていた気になる「タイムクライシスⅡスコアアタックキャンペーン」の結果は次号に掲載予定なので心して待っていてくれ給え。ヨロシク（ノリック）

GAIN LIFE

　これはごくまれなことだが、君たちはライフを獲得する機会に恵まれることもある。だが、この機会をものにできるかどうかは、君たちの実力次第だ。
　ライフを獲得するための方法は、大きく分けて3通り。
　まずひとつめは、道中で化け物に襲われている市民を守りきること。こうやって助けた市民のうち、何人かは立ち去る前に君たちにライフを与えてくれる。ライフを与えてくれる市民は、どこに出るかあらかじめ決まっているので、前述のルート分岐とあわせて、ライフ獲得効率のいいルートを調査しながらプレイするといいだろう。
　ふたつめは、各ステージのクリア時に、そのステージで助けた市民の合計人数に応じてライフが獲得できるというもの。これも、進行ルートによって救出可能人数に差が出るので、ひとりでも多くの市民を助けられるルートを研究してみてほしい。ちなみに、助けた市民の人数によっては、2つ以上のライフを獲得できることもある。
　最後は、ステージ背景のどこかに隠されている隠しライフを獲得すること。この隠しライフは、樽や箱など、射撃することによって破壊することが可能な設置物の中にまれに隠されているので、余裕がある場所では設置物を撃ってみてもいいだろう。もっとも、ライフ以外の何が出てきても、何の責任も持てないがね。
　いずれにしても、人外の化け物どもが徘徊するこの街で、ライフ獲得は君たちの生命線だ。頑張って腕を上げていってほしい。





ライフの獲得手段はいくつかあるが、中でも重要なのが特定の市民を助けるイベント。救出ミスのないように！

ENEMIES PARTY

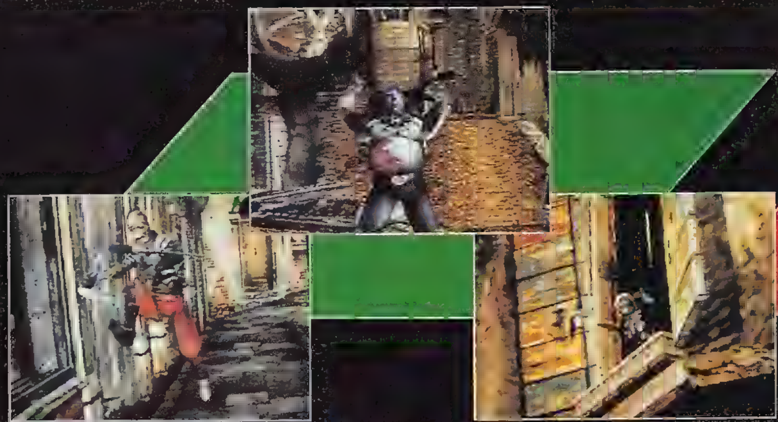
　道中に出現するのは、もとは人間だったとおぼしき哀れなゾンビや、動物など。その種類は多岐にわたり、攻撃方法も様々だ。間違いないのは、情け容赦なく君たちに襲いかかってくることだ。
　ここでは、ゲーム序盤に出現する敵を攻撃方法別に大まかに分類してみた。序盤から飛び道具系ゾンビが出現するなど、なかなかあなどれない。また、ここに挙げたものの他にも多くの敵が存在することをお忘れなく。

肉弾攻撃系

接近してきて殴ったり噛みついたり、蹴りを入れてくる(武器を持った奴もいる)。特に装甲を着た奴や、数で押してくる時は注意が必要。



飛び道具系



離れた場所から、オノやナイフ、樽を投げて攻撃してくる。向かってくる武器は、こちらから撃ち返すことで阻止できるので覚えておこう。

動物系



高等な知能を有していないため、多くは体当たりや噛みつきなどで攻撃。動きが遅いと思って気を抜くと、突然飛びかかってくるので注意。

レイヤーの世界へようこそ



さあ、今回から徐々に攻略開始。お気に入りのキャラはもう決まったかな？

※画面写真や記事内容は開発中のものです。

遊びやすいよ

レイヤーってどんなゲーム？

まずはどんなゲームなのか探ってみよう。

文：がっちん

ファイティングレイヤー（以下レイヤー）がもうすぐ君のゲーセンでプレイできる。今回は発売直前の情報として、各キャラクターの特徴や軽い動かし方と簡単なシステムを紹介していくことにしよう。

ということでその前に、このページでは簡単にレイヤーの魅力とは何かを探っていこう。まあ、要するにどんなゲームかってことだよ。


ファイティングレイヤーってどんなゲームだ？

どう遊ぶのか？

今やひとくちに対戦格闘ゲームといってもさまざまなタイプがある。2Dや3D、空中ガードの有無、軸移動、さらに投げが決まる条件などはゲーム（メーカー）ごとに違うタイプがあるほどである。

今回はそんなに細かく突っ込まないとして、レイヤーは同じアリカの代表作、ストリートファイターEXの流れを大きく受け継がれていることは間違いない。

とにかく初めの数プレイであれば、普通に跳び込みからの連続技を狙い、スキあらばスーパーキャンセルしてバレッジブロウ（スーパーコンボのほうがなじみ深いかな）で大ダメージ。


ストリートファイターEXをある程度引き継いでいる。

ほかにも、跳び込みばかりを狙うのではなく、リーチのある下段攻撃（主に足払い）や（持っているキャラであれば）飛び道具でけん制しつつ、相手の動きをうかがう。

あれ、このページはいつから初心者向け基礎講座になったんだ？と思うくらい、そう、これらはすべて格闘ゲームの基本である。そのままである。まあ、最初からこれらが簡単にできるなら君はもう立派な中級者の仲間入りとも言える。

まあ、思った通りのイメージで思った通りに動いてくれる。変な先入観はいらない。期待を大きく裏切るような取っつきにくさはレイヤーにはないぞ。

ここがレイヤーっぽい

ここからはちょっと特徴のある事柄にスポットを当ててみよう。

●横移動

動きだしが思った以上に軽く、移動後がやや重いのが初めの印象かな。冷静な相手にはわりと対処されるが、ゴリゴリ押してきた相手なら簡単に避けられる。まあ、こんな感じ。相手に固められていたのなら連携の合間に使ってみよう。

●ハードアタック

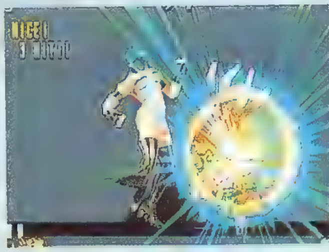
立ちガードしかすることができない強力な攻撃。初めのうちはまったく対処できないが、読みと経験でかなりカバーできるようになる。ガードしがちの相手なら、迷わず使うべし。

●スーパーイリュージョン

これはまったく今までにないもの。究極の緊急回避技といえる。細かいことはあとのページに書いてあるのでそちらを参照してくれ。とりあえず、自分が「死ぬ」と思ったら使っていこう。慣れてくれば、相手にゲージを使わせてからとか、自分のゲージは満タンだからここでは使わない的な戦略が立てられるようになる。


軸移動は不可欠なものとなりそうな重要なシステム。


初めはつらいハードアタック。早く慣れていきたい。


スーパーイリュージョンで脱出＆ゲージ回復。

すぐにつかめるよ

以上が簡単すぎるがレイヤーの雰囲気。もし不安がっているならと心配してみたが、ぜんぜんクセはないので安心して遊べる。初めはEXっぽくでもいいから動かして、徐々にレイヤーらしさを出していこう。

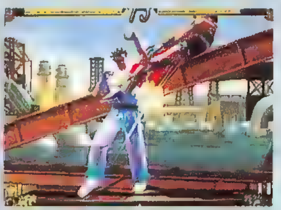
次号からは積極的にシステムやキャラ別攻略もしていく予定だ。使うキャラはもう決まったかな。

P.S.GAMEST Q&A　G　Q：ゲーメストという名前の由来を教えてください。／長野県　P.N.美簾さん　A：ゲーメストはゲーム・ゲーマー・ゲーメストと活用します。英語でいうところのゲームの最上級にあたるわけです。ゲームに最上級にこだわった雑誌というところでしょうか。（ぜんじ）

FIGHTING LAYER

テツオ

テツオは飛び道具こそ持ってないが、無敵対空技やアタリが強い打撃技など、使いやすい攻撃が揃ったオーソドックスなキャラだ。
また、バレッジブロウの突進連打技と投げ技はどちらも単純かつ強力なので、わかりやすい強さを求めるプレイヤーにはピッタリのキャラといえよう。ちなみに技名もかなりイカスものが多いぞ！



これがテツオの無敵対空。非常に使える技だ。

ジョージ

サングラスにジャージのボクサー、ジョージ。通称「松田さん」の得意とするところは、ダッシュを絡めた二択とヒットアンドアウェイ。イーグルクロウ→ファランクスをヒット確認でつなげることを第一のダメージ源とし、その他の技で翻弄させつつ体力を削る。ジャガークラッシュはキルソバットからつなげよう。



シビアではないがヒット確認するためには心の準備が必要。

ホン

リーチの長い蹴り技と、片足を上げた独特の構えから繰り出す、変幻自在のキックコンビネーションが特徴的な、テコンドー使い。
軽くジャンプして頭上に踵を落とす技や当て身返し、相手を大きく蹴り上げる空中コンボ用のバレッジブロウなども持っていて、これらはキックコンビネーションに組み込んで使うこともできるぞ。



蹴り技が冴える！

ラン

足が速く、空中急襲技を持つ機動力の高さが特徴的。踏み込んで突きを繰り出す必殺技からは、多段ヒット技や下段攻撃、各種必殺技へのキャンセルも可能だ。必殺技には当て身返しや中段攻撃もあるぞ。
攻撃をスカせる伏せや小ジャンプ技もあるので、トリッキーな連携への発展性も秘めているキャラだ。



リーチやパワーよりも機動力重視！

ルチアーニ

普段は角度を変えられる飛び道具と、特殊な移動投げを使っていく、スタンダードなキャラだ。だがバレッジブロウによるモードチェンジにより、闘い方がガラリと変化するのが大きな特徴だ。
チェンジ後は通常技の連携が増えたり、ジャンプできないが画面の奥への移動が制限なく可能になったりする。まさにバーサーク状態なのだ。



モードチェンジすると、銃を使った必殺技が追加されるぞ。

エクソダス

エクソダスは1回転コマンドの必殺投げを持つ、いわゆる「投げキャラ」だが、投げ以外にも奇妙な技が揃っているので、けっこう変則的な闘い方ができそうなキャラクターだ。
注目したいのがパイプ椅子を使った攻撃で、ジャンプして空中から殴りつけたり、投げつけたりできる。飛び道具を持った投げキャラなのだ。



最もチン妙な必殺技。激しい腰使いにブレアもメロメロ。

シャン

ズバリこのキャラのキーワードは「跳ぶ」「寝る」「挑発」の3つ。画面上空に跳び、相手の頭上からジャンプ攻撃や投げを狙ったり、自分から地面に寝て、その状態から攻撃や画面上空に跳んでいったり、と様々な角度からの攻めが期待できる。挑発も2種類あり、色々な意味で相手を翻弄できそうだ。



とりあえず寝て…、跳んどく？攻撃しとく？逃げとく？

ジグジット

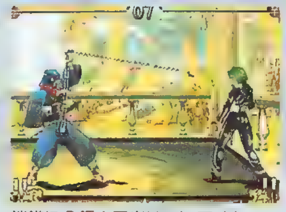
一見、単純な重量級に見えて、実のところ当て身（クロスソル&クロステラの2つを持つ）キャラだったりするジグジット。
ところが本命はガイアソルという「置き石」こそが、ジグジットが最も狙うべき技。これをヒットさせた後は、それこそ何でも入るので、距離や当たり方別にコンボを考えていくのだ。



実際はガードさせることも難しい。ここが攻略の核だ。

雪舟

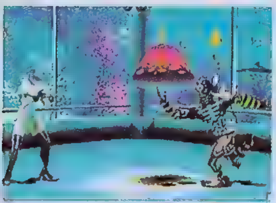
雪舟は、地味だが確実に相手を仕留める忍びのワザを駆使する男で、地上・空中どちらでも出せる飛び道具の裏斧迅が強力だ。一度に投げる手裏剣の数が3~5発と多いので、撃ち負けることがない。
鎖鎌を振り回したあと分銅を投げつける煽鎚&囚縛は連続技用。空中へ瞬間移動できる蜘蛛糸は奇襲技だ。



鎖鎌に分銅！忍者はコレですな。

カプリッチョ

外見、技性能共に、全キャラ中最も異臭、じゃなくて異彩を放つのがこのキャラ、カプリッチョだろう。
カプリッチョの特徴といえば、やはり「キノコ」。まずキノコを「植え付ける」コマンドがあり、さらに植え付けたキノコを「つかむ」コマンドがある。そして手に持ったキノコを敵に投げつけたり、自分で食ったりできるのだ。



地上に置いたキノコと連携で、ドクトリンのような攻めもできそう？

ブレア

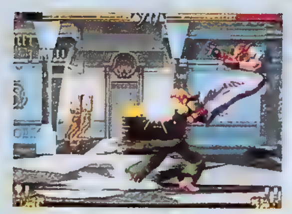
EXで登場したブレアだが、キック攻撃を主体としたキャラクターであることはレイアーでも大きな変化はなさそうだ。理由はシュートキックが攻撃の起点となるからである。この必殺技は追加入力が可能で、小は軸移動、中は浴びせ蹴り、大は蹴り上げになる。スーパーキャンセルは4段目でフェアリーギフトに持っていこう。



小攻撃からつながるシュートキック。積極的に出していい。

アレン

ストEXでお馴染みのアレンは、飛び道具あり対空技ありのオールラウンド型。クセの強い（ように見える）キャラが多いレイヤーでは、最初から安心して遊べる頼もしいヤツだ。
ただ、普段はヘンなボイスと大げさなアクションで笑かしてくれる彼も、ひとたびチャンスがくれば鬼神のごとき攻撃力を発揮してくれるはず。



「世界にも通用する蛙」とはまさに彼のこと。弾と鉄拳は使いよう!?

P.S.GAMEST Q&A G
Q：マジドロ=フール&ネコじゃないッス!! ぜひほかのキャラのグッズも…個人的にテンパラを（死）。／新潟県　P.N.愚者ネコ君　A：否！担当者の偏った頭脳ではマジドロ=ネコ（のみ）。はじっこのキャラが好きなのです。先日とあるメーカーの方に暴走っぷりを褒められたし。（ひで）

これさえ読めば
ファイティングレイヤーのすべてがわかる!

FIGHTING LAYER システム基礎解析

担当：GYU

画面の見方

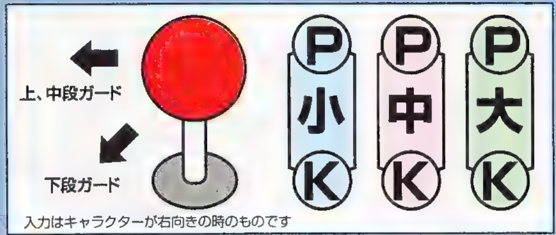


①体力ゲージ　③スーパーイリューションマーク
②勝利マーク　④メッセージ表示
⑤バレッジブロックゲージ

ファイティングレイヤー基本操作

ファイティングレイヤー（以下レイヤー）の操作形態は、8方向レバー＋6ボタン(小・中・大パンチ&小・中・大キック)。これらの組み合わせによって必殺技や投げを繰り出すことができる。基本的に同社のストリートファイターEX（以下EX）と同じ操作形態と考えていいだろう。

ただし、EXと異なる点としては前後のダッシュが挙げられる。また、このダッシュから「位置入れ替え」という投げの一種を狙えることもEXとの大きな違いだ。



入力はキャラクターが右向きの時のものです

○**歩く**
レバーを←、→
○**ジャンプ**
レバーを↖、↑、↗
○**投げ技**
相手近くでレバー前＋中ボタン
○**ダッシュ、バックダッシュ**
レバーを→→、←←と素早く連続で入力
○**位置入れ替え**
ダッシュ中、Pボタン

レイヤーシステム① バレッジブロウゲージ
～最も根本的なシステム～

レイヤーの根本的なシステムに、「バレッジブロウゲージ」と呼ばれるものがある。これは画面下部にあるメーターのことで、最大で3ブロックまで貯めることが可能。そして、貯めたゲージを1ブロック分消費してはじめて、バレッジブロウと呼ばれる超必殺技や、強力な起きあがり攻撃であるハードリバーサルを繰り出せるようになるのだ。一応、性質的にはEXのスーパーコンボゲージと同じようなものと考えれば間違いないだろう。



バレッジブロウゲージは、攻撃をヒット（ガード）させる、攻撃をヒット（ガード）させられる、必殺技を繰り出すといったことによって蓄積する。

レイヤーシステム② バレッジブロウ
～超強力な必殺技～

「バレッジブロウ」とは、バレッジブロウゲージを1ブロック分消費して繰り出す、強力な必殺技のことだ。これは単に攻撃力が高いだけではなく、発動直後に無敵になるなど、EXのスーパーコンボに似た性質を持っている。また、スーパーコンボと同じように「スーパーキャンセル」することも可能だ。これを利用すれば、通常技以外にも必殺技やバレッジブロウ、ハードアタックやハードリバーサルをキャンセルできるぞ。



バレッジブロウゲージを1ブロック消費すれば、超必殺技「バレッジブロウ」を出すことができる。スーパーキャンセルも可能だ。

レイヤーシステム③ スーパーイリューション
～究極の緊急回避技～

自ら攻撃を出しているとき以外なら、あらゆる状況から逃げることができる究極の緊急回避技、それが「スーパーイリューション」だ。これはキックボタン3つ同時押しで発動し、発動後はバレッジブロウゲージが満タンになるといった特筆すべき性質を持っている。ただし、1試合中に1回しか使えないので、使いどころには注意が必要だ。ちなみに、使用後は画面下の龍のマークが暗くなるので、使ったかどうかを確認できるぞ。



究極の緊急回避技「スーパーイリューション」は、打撃・投げなどといったあらゆる状況から脱出できる。ただし1試合中に1回だけ。

FIGHTING LAYER

レイヤーシステム④ 軸ずらし
～ディフェンスの要～

レイヤーではレバー前方向＋大ボタンで、敵キャラクターとの軸をずらすことができる。「軸ずらし」と呼ばれるこのシステムは、発動直後に一時的に無敵状態になるので、タイミング良く使えば敵の攻撃を回避することが可能だ。ただし、軸をずらしたあとには若干のスキがあるので注意が必要だ。また、大パンチボタンで画面奥、大キックボタンで画面手前に移動するようになっているので、状況に応じて使い分けるといいだろう。


「軸ずらし」は発動直後に無敵状態になるため、敵の攻撃にあわせて移動すれば、容易に攻撃をかわすことができる。

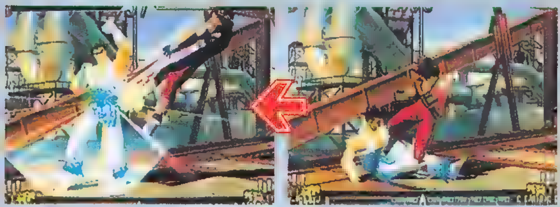
レイヤーシステム⑤ ハードアタック
～しゃがみガードを崩す攻撃手段～

同じ強さのパンチボタンとキックボタンを同時押しすることで、「ハードアタック」という攻撃を繰り出すことができる。この攻撃はいわゆる中段攻撃のようなもので、しゃがみガード時の敵にヒットさせると、よろめかせることができるぞ（単なるしゃがみ時ではダウンさせてしまう）。また、ハードアタックは通常技をキャンセルできることも特徴のひとつ。ボタンを押しっぱなしにして溜めれば攻撃力を挙げることもできるぞ。


いわゆる中段攻撃の「ハードアタック」は、しゃがみガードの敵をよろめかせることができる。通常技をキャンセルすることも可能だ。

レイヤーシステム⑥ ハードリバーサル
～簡単かつ強力な起きあがり攻撃～

ダウン中に同じ強さのパンチボタンとキックボタンを同時押しすると、「ハードリバーサル」という起きあがり攻撃を出すことができる。このハードリバーサルは簡単にリバーサル攻撃が出せるうえに、無敵時間が長いので、敵の起きあがり攻めに対して非常に有効な攻撃だ。しかし、これはバレッジブロウと同様に、バレッジブロウゲージを1ブロック分消費してしまうので、多用することはできない。使いどころを見極めよう。


ダウン中にゲージを1ブロック消費すれば、無敵時間が長い「ハードリバーサル」が発動する。起き攻めの対抗手段として使おう。

レイヤーシステム⑦ イージーコンボ
～ボタン連打のお手軽連続技～

レイヤーでは〝通常技→必殺技→バレッジブロウ〟といった流れで連続技を決めることがセオリーだが、立ち状態で弱パンチボタンを連打するだけでも連続技を決めることができる。それが「イージーコンボ」だ。キャラによっては他のボタンでコンボが始動するものがあり、レバーやボタンの組み合わせで違った他の技に派生するものもあるぞ。ただし、イージーコンボは入力が簡単な半面、基本的に攻撃力が低いので注意すること。


立ち状態で弱パンチを連打すれば、お手軽連続技の「イージーコンボ」が繰り出すことができるぞ。

レイヤーシステム⑧ ジャストヒット
～攻撃力を上げるシステム～

「ジャストヒット」とは、自分の攻撃が敵にヒットしたときにボタンを押すことで、通常よりも高いダメージを与えることができるシステムのことである。やり方は……、

●通常技の場合
ヒットするまでボタンを押しっぱなしにする（小を除く）

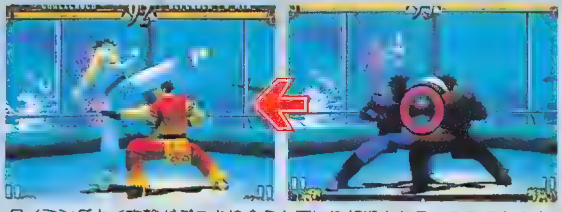
●必殺技・バレッジブロウ・投げ技の場合
ヒットマークにあわせてタイミングよくボタンを押す

以上が成功すれば、緑色のエフェクトが表示されるはず。


右の写真がノーマル時の立ち大パンチ。左が「ジャストヒット」のもの。エフェクトと威力が明らかに違う。

レイヤーシステム⑨ ブロウクワイツ
～相殺したときこそ攻撃のチャンス～

自分の攻撃と敵の攻撃がタイミングよくぶつかると、ブラックホール風のエフェクトがかかり、互いの攻撃が相殺される。そして、この場合に次の攻撃を入力すると、モーションをキャンセルして、すぐに次の攻撃につなげることができるのだ（小攻撃によるキャンセルとガードによるキャンセルは不可）。「ブロウクワイツ」と呼ばれるこの現象は、地上・空中を問わず頻繁に起きるので、常に対応できるように心がけよう。


タイミングよく攻撃がぶつかり合うと互いに相殺される。ここで次の攻撃を入力すれば、キャンセルして攻撃をつなげることが可能だ。

P.S.GAMEST Q&A G
Q：暴満館のむーちゃんのイラストは、誰が書いたのですか？もしかしたら極秘ルートから入手していたりして。／静岡県　P.N.ふくろう君　A：ぐふふ。次号からはもっと弾けた彼女たちが…！ちなみに本誌の誌面レイアウトをしているローリングストーンさん作デス。（しもでん）

発売は11月下旬！もうすぐ会える！

GUNBIRD 2 ガンバード2™

全キャラ武装データ　第2弾

以前紹介した、キャラクターの武装データは役に立ったかな？今回は普通にゲームをしていたのでは見えてこない、速度などの数値データを一挙に掲載するので、これらも合わせて参考にしてみよう。

担当：チームGB2　文：薔之字元帥　©1998PSIKYO

レーダーチャートの見方
レーダーチャートは、キャラの性能を比較するうえで重要になるさまざまな要素を面積で示したものです。本来、各要素の評価点は状況によって変化するものですが、ここではキャラの特性を理解しやすくするために、あえて点数化してつけてあります。また、はっきりと数値化できるデータ（スピードなど）については、レーダーチャートの下に表記してありますので、そちらを参照ください。

Alucard アルカード

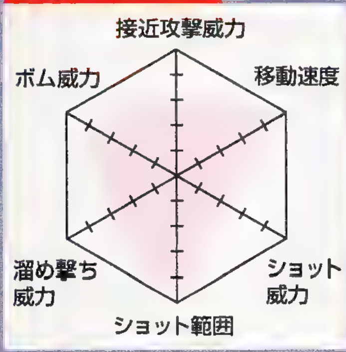
接近攻撃有効範囲



被弾範囲



レーダーチャート



数値データ
スピード　157.5dot/sec
ボム威力　240
接近攻撃威力　220

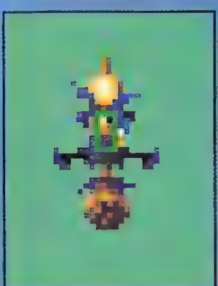
アルカードは、全キャラ中最速の移動速度と広範囲をカバーするショットを有しており、今作において1、2を争うほどの扱いやすいキャラクターとなっている。弱点であるショット威力の弱さも、接近攻撃と溜め撃ちで十分にカバーできるので、それほど気にならないぞ。

Marion マリオン

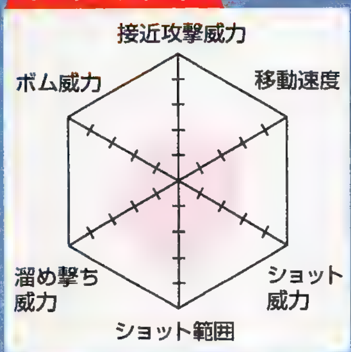
接近攻撃有効範囲



被弾範囲



レーダーチャート

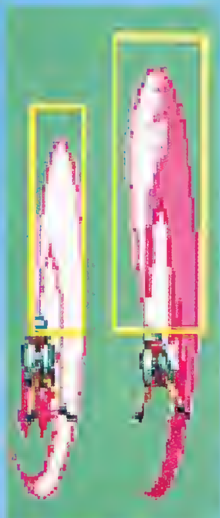


数値データ
スピード　142.5dot/sec
ボム威力　90
接近攻撃威力　180

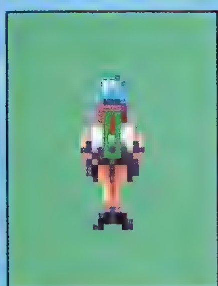
目立ったマイナス材料がなく非常にバランスがとれているマリオン。ザコ敵はサブショットのシューティングスターに任せておいて、中型の敵は接近攻撃で処理していきたい。また常識はずれの破壊力を誇るレベル3の溜め撃ちをどう使っていくかが鍵になるだろう。

Tavia タビア

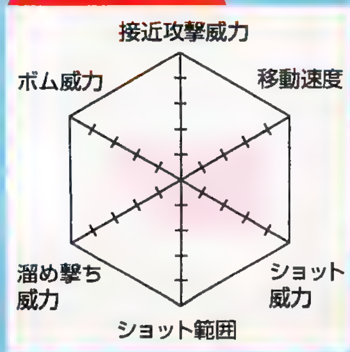
接近攻撃有効範囲



被弾範囲



レーダーチャート



数値データ
スピード　150.0dot/sec
ボム威力　100
接近攻撃威力　100

タビアは、移動スピードが程良く、当たり判定が小さいことにより、快適に弾避けができるキャラとなっている。

弱点は、全キャラ中最低となっている接近攻撃の威力の低さだが、「敵弾を消せる」という特長は、この弱点を補って余りあるものといえるだろう。

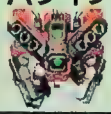
ガンバード2 TOPICS

空賊団クイーンパイレーツの有人汎用兵器

シャーク	ギミック	ブレード
		

主人公たちの行く手を阻む謎の空賊団・クイーンパイレーツ。ここでは、彼らの有人汎用兵器を紹介しよう。

陸戦機

Aタイプ	Bタイプ
	

陸戦型の有人汎用兵器は、2タイプに分類され、Aタイプは上腕部と一体化した6連砲で、Bタイプは頭部に組み込まれた全方位ガトリング砲で攻撃してくる。また、Aタイプにはシャーク専用タイプと量産機が、Bタイプにはブレード・ギミック専用機と量産機がそれぞれ存在する。

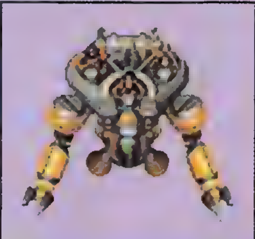
空戦機

空戦型の有人汎用兵器は、現在のところ4タイプが確認されている。それぞれまったく異なった武装を有し、かなりの強敵である。

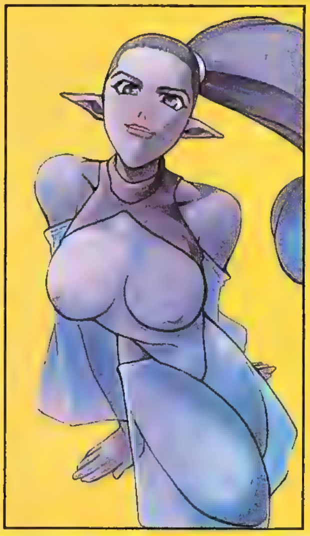
シャーク機	ギミック機	ブレード機	量産機
			

合体型空戦機

クイーンパイレーツの空戦型汎用兵器のうち、シャーク機・ギミック機・ブレード機には未確認ながら合体機構が存在する模様。写真はその合体機のようだが、詳細は今のところ不明。各機の武装が搭載されているとするならば、かなりの脅威になることを覚悟しなければばらない。



おまけ・魔法の精ジニー様の小部屋



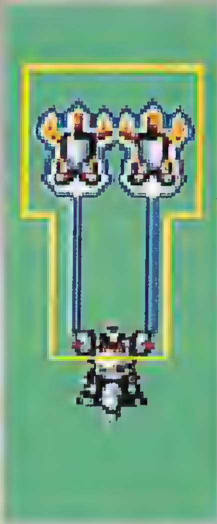
みなさんごきげんいかが？　あたしはジニー。魔法の精よ。
ご主人様ときたら、自分じゃどうしようもないヤツが出てきたときだけあたしを呼び出してこき使うものだから、毎日たいへん。さっさと万能薬とやらをみつけて、お休みをくれないかしら。
そうそう、あたしに会いたければ、ボムを押すか、溜め撃ちを使ってちょうだい。ピンチのときにはいつでも駆けつけてあげるわ。



まったく、無能なご主人様に肘撃ちを叩き込みたい気分ね。

Valpiro　バルピロ

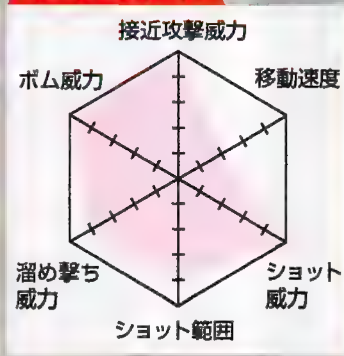
接近攻撃有効範囲



被弾範囲



レーダーチャート



数値データ
スピード　135.0dot/sec
ボム威力　320
接近攻撃威力　280

バルピロは、キャラ特性として非常に攻撃力の高いキャラになっている。特に接近攻撃の威力は圧倒的で、他キャラの追随を許さない。移動速度の遅さと被弾範囲の広さに若干の不安要素は残るものの、これらのデメリットは攻撃力で完全に帳消しにされる程度のものだろう。

Hei-cob　ヘイコブ

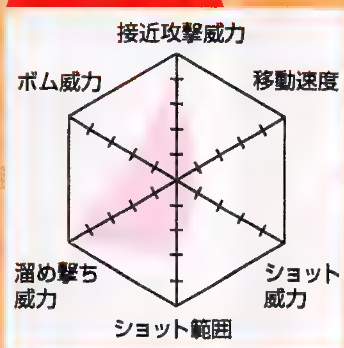
接近攻撃有効範囲



被弾範囲



レーダーチャート



数値データ
スピード　127.5dot/sec
ボム威力　90
接近攻撃威力　250

遅い・弱い・デカいの三重苦を背負わされた、マニア御用達キャラのヘイコブだが、いいところがないというわけでもない。溜め撃ちのアラビアンマジックと接近攻撃のデグレネードはそこそこ威力があり、使い勝手もいいので、貧弱なメインショットをうまく補っていこう。



冬も近いが、K.O.F.の夏は終わらない。
対戦のさらなるレベル向上を目指せ！

K.O.F.'98 SYSTEM

ガードキャンセルA＋Bからの反撃

反撃講座

マニアックな内容が大好きな人も注目。テクニックも重要、知識も重要。

担当：初心者はムックも読もうP・鈴木

ガードキャンセルを効果的に使ってみよう

今回の反撃は、ガードキャンセルA＋Bを使う状況について解説。ゲージを使ってしまうだけに、慎重に決めていきたいところ。

主な狙うべきポイントは次の3つだ。

①キャンセル特殊技が基本連携になっている攻撃の1つ手前の通常技に対して

②キャンセル必殺技が基本連携になっている攻撃の1つ手前の技に対して

③多段連携・多段技に対して

説明しよう。①は相手の特殊技を知っていることが前提となる。特殊技は空キャンセルで必殺技が出せないので、うまくガードキャンセルできれば相手に大きなスキを作ることができる。すかさず出の早い技で反撃していこう。

②もほぼ①と同じ。相手が使ってくる必殺技が突進技なのか否かで前・後転を決めていこう。

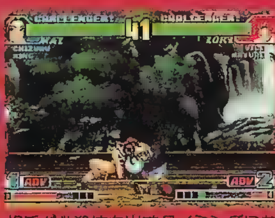
①②で注意しておきたいことは、ほんの少しだけ遅れたタイミングでガードキャンセルすることだ。相手がキャンセルで次の技を入力した後にガードキャンセルしないと、ゲージの無駄遣いになりかねない。気持ち、遅めに入力だ。

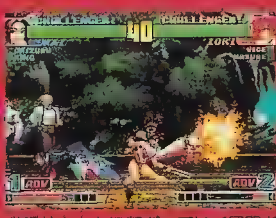
③については知識として頭に入れておくほかない。表にまとめておいたので、そちらを見てもらおう。


特殊技はスキの大きいものを狙おう。ガードキャンセルで…、


スカすことに成功したら、そのまま連続技を決めていこう。


当然ながら転がる方向にも気を付けていきたい。


相手が必殺技を出すタイミングになるまでガマンだ。


必殺技とともに転がっていく展開がベスト。


こうなれば反撃は何でもアリ。ワンパターン相手に効果が高い。

P.S.GAMEST Q&A G Q：アンケートの質問5のところに複数のゲーム名を書いてはいけないのですか？／宮城県　P.N.タカアシガニ君　A：問題なし！だけど、ちょっと回答欄は小さいよね…。複数回答したい場合は、11番の欄に設問○番の続き～とか書いてもらうとそれでOKかな。（しもでん）

K.O.F.'98 SYSTEM

いつガードキャンセルすれば得なのか

ガードキャンセルは万能だが、ゲージ消費技なので効率面まで考えなければならない。状況別に考えてみよう。

●ガードしてしまうと反撃できない必殺技に対して

オーソドックスな使用例。ゲージがある、という点だけで相手の主要必殺技を封じられる点は大きい。ただ、やはりスキの小さい技がこれに当てはまるはずなので、反撃のタイミングが難しいのがほとんど。気を付けよう。

●ガード後に反撃できる必殺技に対してあえて使う。

ガードしきってから反撃すればいい、と思うかもしれないが、状況にもよる。例えばガード後の反撃が大攻撃一発、ガードキャンセル後の反撃がジャンプ攻撃からの連続技だったら、後者に魅力を感じることもあるはずだ。

ここで考えることは、「ゲージ1個の価値とその瞬間に与えられるダメージとの折り合い」になる。ややマニアックな話になってしまうが、

(A)ガード後の反撃に超必殺技を使って50のダメージ

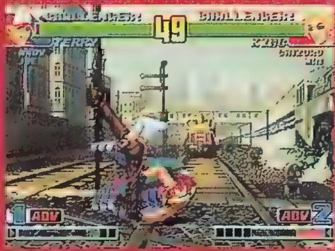
(B)ガードキャンセル後の反撃に連続技を決めて55のダメージ

(C)ガードキャンセル後の反撃に超必殺技を組み込んだ連続技を決めて70のダメージ(つまりゲージ2個使用)

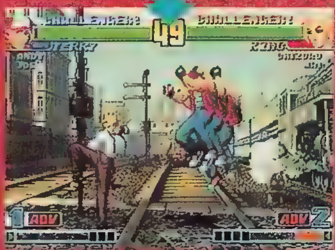
の3パターンの反撃方法があった時には、どれを優先させるだろうか。(A)は先行入力が効くので成功率が高い、(B)はゲージを溜めつつダメージを与えられる、(C)は他の選択よりもダメージが高い、など、それぞれに利点がある。

どれに価値を見いだすかは個人によるところが大きい。(B)は連続技に失敗すると目も当てられないし、(C)はゲージ2個使用なので、同じシチュエーションが2回訪れた時には結果的に損をするかもしれないわけだ。結局のところ状況をその都度見る必要がある。

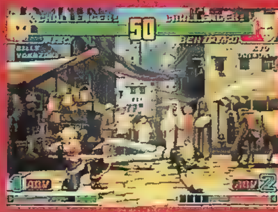
表を見てすべて鵜呑みにしてガードキャンセル、ということのないようにしよう。



確実に反撃できる点が強力。でも…、



ガードキャンセルした後が難しいかも。慣れが大切だ。



例えばこんな技。ガードキャンセルしてもしなくてもOK。



ガード後でも反撃できる。



ここであえてガードキャンセル。この後にゲージ一個分の…、



見返りがあると判断するかどうかは個人の価値観によるところ。

小ネタでGO!

・ガードキャンセル時は完全無敵。また、移動距離も通常時より長い。

・この移動距離が逆にネックになる場面は多い。画面端に追いつめられている時にガードキャンセル後天を使う手も存在することを知っておこう。

・ガードキャンセルC+Dは対空などに使いやすい。ただ将来的な可能性は低い。

・多段技に対してのガードキャンセルは難度が高い。



追いつめられてみたくなる人急増説。リスク大なので注意。

とりあえずこれらの技にガードキャンセルを狙ってみてはいかが(上級者はさらに探してみよう)

キャラ	技	スキ	おすすめ回転方向
京	⇦D 無式	小 大	一 前
紅丸	真空片手駒	大	後
東	爆裂拳 スクリューアッパー	中 大	前 前
リョウ	龍虎乱舞	大	前
ロバート	龍虎乱舞 飛燕旋風脚	大 中	前 後
ラルフ	ガトリングアタック バリバリバルカンパンチ	中 大	前 前
アテナ	サイコリフレクターC ファングアロー	小 大	前 前
チン	柳燐蓬莱(突進) 轟欄炎炮(火吹き) 轟炎招来(突進超技)	大 中 大	前 一 前
マイ	大龍炎舞	前	中
キング	ミラージュキック ダブルストライク サプライズローズ	前 前 一	中 大 小
キム	強半月斬	中	後
チャン	鳳凰脚 鉄球大回転	大 大	前 前
社	大ミサイルマイトバッシュ(ボディ4) ミリオンバッシュストリーム(超技ボディ)	大 大	前 前
クリス	チェーンスライドタッチ(突進超技)	中	前
山崎	蛇使い 裁きの匕首	中 大	前 —
マリー	遠 立ちC ⇨B	中 中	前 前
ビリー	⇨A 三節棍 中段打ち 大旋風	中 大 大	後 前 前
マチュア	ノクターナルライツ	大	—
タクマ	強飛燕疾風脚	小	後
ヘビィD	D・クレイジー	大	前

(編集部調べ)

対戦攻略 咆哮する狼・爆裂竜巻男



ボロが出る前に攻め倒せ！

テリー・ボガード（裏）

ムリヤリ2択（？）を迫ろう

テリーの基本スタイルは、「遠距離立ちBと弱バーンナックルで牽制、そこからたまに跳び込んでジャンプDか屈みBからの連続技」というもの。ただしこれで勝率を上げるためには「いざというときにライジングタックルを出せ、相手の大技をガードしたときにはハイアングルゲイザーを叩き込む」という前提が必要になる。これのできない裏テリーは、もう少し違った側面でダメージ効率を上げていきたいところ。

そこで、跳び込んだあとの連携に、図のような選択肢を混ぜてみよう。屈みAキャンセル→+Aは、連続技にこそならないものの小技連打でいどでは割り込まれないので、この段階で多少ラッシュ継続の役には立ってくれる。

そして、ここからが裏テリーの本番。表テリーで→+Aをガードされたあとは、キャンセル強パワーウェイブぐらいしかやることがないが、裏はさらに選択を迫っていくことが可能だ（やや独りよがりな雰囲気も否めないが）。

「意外性の高い選択肢」も忘れずに

結局、強調することでプレッシャーになるのが、

「屈みB→屈みA～→+A～弱パワーウェイブ～大ジャンプC+D～屈みB↓…」

のループ。これにヒットしたときのループとして、

「屈みB→屈みA→弱ファイヤーキック→大ジャンプD～屈みB↓…」

「屈みB→屈みA～→+A→弱ファイヤーキック→大ジャンプD～屈みB↓…」

が絡んでくると、やっと相手も「あ、なんかハマってる」と思ってくれるはず。相手がこれに対抗しようとしたところを、さらに裏をかいていければ理想（パワーウェイブ後にジャンプせず、ライジングタックルを溜めて待ってみるとか…）。

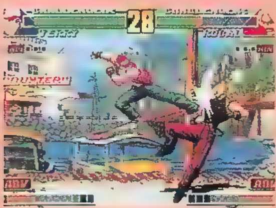
ちなみに、このループが成り立つ要因として、「テリーのジャンプC+Dは強い」というのがある。相手を跳び越さないで上から押さえ込むぶんには、驚愕の性能を発揮してくれるぞ。



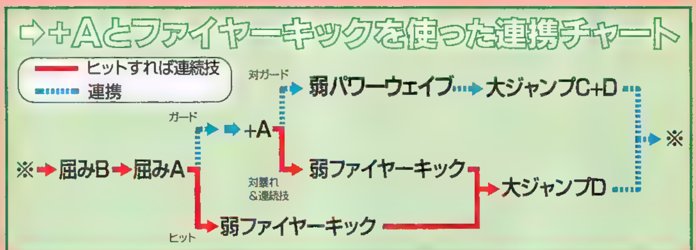
普段はここから↘+C→弱バーンが安定だが、

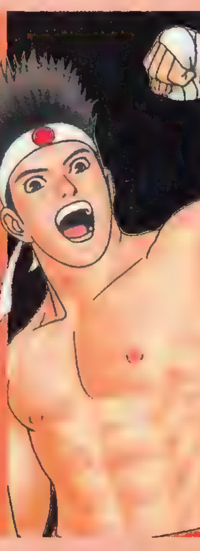


これを見せておくことで「屈A→再度ジャンプorダッシュ」を狙いやすくなる。



カウンターをとったら、反応できる人は追撃しておこう。





ジョー・東

連続技を全部使ってみよう

東の通常技はすべて技に使い道があり、使い分けが楽しい。間合いによって、また目的によって選んでいけばレベルアップも早いぞ。

なるべく少ない技数で動きたい人は、立ちC・屈みBの2技をメインに考えればいい。

爆裂拳がアツい

攻撃力が非常に高い爆裂拳。超必殺技並みに減るので、常に狙っていきたいところ。技説明とともに小ネタを紹介。

●フィニッシュにつなげ

爆裂フィニッシュのダメージは高い。3の倍数（アッパーモーション）からは連続技になりにくい点にだけ注意して、気絶値の高いAを使ってつなげていこう。

●連続技に使う

ほぼ密着から屈み（B→A）から爆裂拳へつなぐ。正面からなら4～6ヒット、背後からなら6～8ヒットまでは攻撃できる。フィニッシュにつなげれば、超必と同程度のダメージを与えられる。

●いきなりフィニッシュ

爆裂拳はボタンを4回連続で適当に押すと出ることを利用し、3回（4回でも可）ボタンを押した後に↓↘→Aを入力すれば、いきなり中段技を出せる。なかなか強力だ。

	出の早さ	キャンセル	リーチ	一口メモ
立ちA	○	○	×	背の低い相手以外ならガードさせられる
B	△	○	△	どんな相手にもガードさせられる連携に優しゅう
近C	◎	○	△	出の早さはトップ、反撃・連続技に使いやすい
遠C	×	×	○	出は遅いが牽制技としてかなり有効。ガードもさせやすい
D	○	×	◎	近距離でガードされると反撃を受ける、足先を当てたい
屈みA	○	○	×	キャンセルで必殺技を出すときに使いやすい
B	○	×	×	連打もできる空ジャンプから出すと強い。連続技を狙う際に
C	○	○	○	実は出も早くリーチも長い理想の技。必殺技・特殊技につなぐ
D	×	○	○	出は遅いが(空)キャンセル必殺技につなぐ手はある。リーチもある
→B	×	○	◎	空振りだけは避けたいが連携技として優しゅう。ダメージもある
↘D	△	×	◎	足先を当てれば反撃はない。相手をガードがちにさせたいときに
C+D	×	○	◎	前進する点がおもしろい。必殺技につないでいくのが基本

通常技キャンセルから出していく時は、↘+Dのスライディングと混ぜたり、他の必殺技にスイッチしたりしてもいい。

ちなみに、Aフィニッシュを当てた後は東の得手な間合いになる。スクリューアッパーを出す手もアリだ。Cフィニッシュの後は反撃されかねないスキがあるが、あえて出してから超必殺技でカウンターを狙ったり、屈みA or Bを（超強引に）出すのも手（!?）。

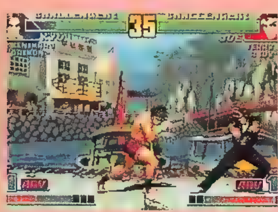
ヒット確認連携を覚えよう

大攻撃↓→+Bからキャンセルで必殺技を出すのがセオリーだが、ヒット時は連続技に、ガード時は有効な連続技につなげていきたいところ。ここでは2種類の入力を説明していこう。

・←↙↓↘→を入力して、ヒット時はキック、ガード時はパンチを出す（オススメはA）。

・↓↘→↘↓↙←を入力して、ヒット時はパンチ、ガード時はキックを出す。

どちらも効果は高いぞ。



東の好きな間合いは、爆裂フィニッシュを当てた後の間合いである。

小ネタでGO!

・黄金のカカトの空中ヒット後、爆裂拳（フィニッシュ含む）空中ヒット後は追い打ち可能。

・屈みDキャンセル↘+Dは出ないようだ。

TERRY・JOE

P.S.GAMEST Q&A G Q：サターン版KOF97のゲーメストチームの3人って誰ですか？どうしてもクリア画面が見たいので…。／三重県　高山文彦君　A：はて？ゲーメストチームはアーケードと同じくテリー・ボガード、ブルー・マリー、ジョー・ヒガシの3人だと思うのだが…。もしも～し、SNK宣伝課←

荒れ狂う稲光 対戦攻略



時代はダンス

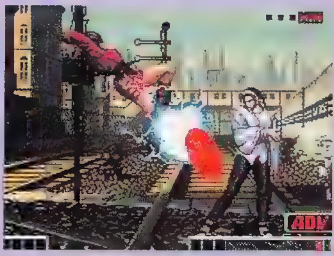
荒れ狂う稲光のシェルミー

まず最初になぜ「しゃじつのおどり」（⬇⬋⬅＋B or D）を薦めるのかを述べておこう。理由その1…技が出しやすく相手に当て（ガードさせ）やすい。理由その2…出始めにシェルミー側の攻撃くらい判定が後方に下がるので、相手の攻撃が当たりにくい。理由その3…ガードされてもほとんどスキがない。

これだけの性能があれば読まれないかぎりは、そう簡単に対処されることはないだろう。では実際にどのように使っていくのかを紹介しよう。

■まずは…適当!?■

そう、適当だ。いきなり使ってもいいし、通常技にキャンセルして使ってもいい。



読まれない程度に乱発してもいいだろう。

基本的には弱を使っていき遠距離では強、というように、しっかりと相手に当てる（ガードでも）ように使っていくこと。

■軸ずれを利用してみる■

理由その2にあるように、うまく使えば相手の攻撃を回避しつつ「しゃじつのおどり」で攻撃することが可能だ。

もっとも有効なのが、連続ガードになっていない連携攻撃に対する割り込みだ。特にマリーの近距離立ちCキャンセル➡＋Aや、ハイデルンの近距離立ちCキャンセル➡＋Bなどの「通常技キャンセル特殊技」が連続ガードになっていない連携が狙い目。

ただ、このとき注意しなければならないのが強弱の使い分け。弱は攻撃判定の発生が早いが、その分相手の攻撃を避けれる時間も短い。強はその逆だ。基本的には弱を使っていって、潰されるようなら強を使っていくといいぞ。



連続ガードじゃない連携なら…、



割り込むことが可能。暗黒雷光拳でも代用可能だ。

出した後は?

当たり方にもよるが、ヒットした場合もガードされた場合も、その後の状況はほぼ五分の状態になる。

ここで相手が反撃やジャンプをしてくると見越したならば暗黒雷光拳を出し、そうじゃないと思ったなら再度「しゃじつのおどり」や「むげつのらいうん」・バックステップ「らいじんのつえ」などを出していくといい。



ガード後は反撃したくなりがちなので…暗黒雷光拳！

SHERMIE

はまー&CHUのちょっとイイ話

あなたの質問にリフレクター

CHU（以下C）：みなさ〜ん、どうもお久しぶりです。パートナーのぴぐさんがしばらくお休み（脱走）ということで休業しておりました「ちょっといい話」のコーナーです〜。このままなくなってしまうところでしたが、数通の感想・応援・質問ハガキに励まされ復活しました〜。

はまー（以下は）：ほら、さっさとネタ紹介しろってば。

C：はいは〜い。では埼玉県のK&Oさんからの質問。

●アテナ対マチュアでエボニーティアーズ（弱）をリフレクターではね返すと、なぜか大ダメージになったり全然減らなかったりします。なんででしょうか?

は：これはね、アテナのだけでなくルガールやちづるの場合にも起こるんだ。で、ダメージの変化なんだけど、これには規則性があるんだよ。

C：ヒットするたびにダメージが半減するんですよね。

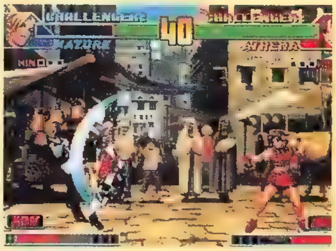
は：そう。例えば初回が12のダメージだったとすると2回目は6、3回目は3というように補正がかかっていくんだ。…で、ここからが面白い所。同じ飛び道具でも弱と強では別扱いになっているんだよ。さらに、飛び道具とはね返し技との相性によって、初回のダメージが変わるんだ。

C：例えば、K&Oさんの場合のようにマチュアの弱エボニティアーズをアテナのリフレクターで返した場合、通常の約4倍のダメージ。俺の弱闇払いをちづるの玉響の瑟音で返した場合14分の1…ていうかードットしか減らなくなっちゃうんですね〜。

は：ちなみに山崎の倍返しは常に一定のダメージになるんだ。仲間外れだね。



これが初回のダメージ。かなり痛いね。



5回目ぐらいになるとこれだけ…ちゃんと見える?

投げ連携破れたり!?

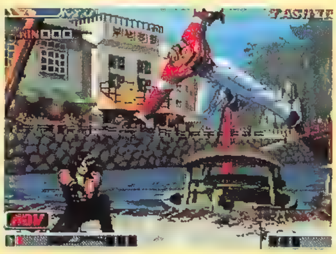
C：では次は対投げ技用の小ネタを紹介〜。はまーさんお願いしま〜す。

は：はいよ〜。ガードポーズ中の相手を投げることができないのは知ってるよね?じゃあ、ガードポーズがず〜っととれるとしたら?

C：その間投げに対してずっと無敵になる?できるんですかそんなこと。

は：できるんだ。**いったんガードポーズをとった後にしゃがみガード方向・立ちガード方向に交互に素早く切り換え続けることでガードポーズが持続するんだよ。**これを使えば「通常技キャンセル移動投げ」なんていう連携をジャンプすることなく回避できて、素早く反撃に移れるんだ。

C：ほ〜すごいッスね。…でも投げに対して無敵でも打撃はくらう可能性はあります。特に下段をくらいそう…。



連携で移動投げを出されても、立ち屈みを繰り返せば…、

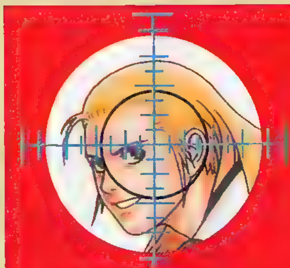


投げられない。反撃も余裕だね。

P.S.GAMEST Q&A G →の梅本さーん。「サターン版のゲーメストチームは、アーケード版と同じ3人ですよ。あと、現在開発中のドリーム=キャスト版新作「KOF」もよろしく」…ちっ、よけいな宣伝までされちまったい。とりあえず、こんなところです。ヘンシュウチョウッ！（KIT）

今回は4人と盛り沢山。処方箋はこちらになります。扱いにはご注意を。

クラッシュ攻略 あいつを倒ス!



クラッシュその1 アンディ・ボガード

やっかいな幻影不知火

幻影不知火にさえ気をつければアンディ戦は楽勝!?

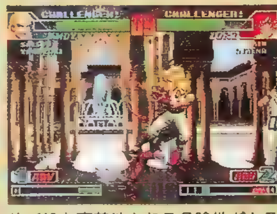
担当：FRSINO

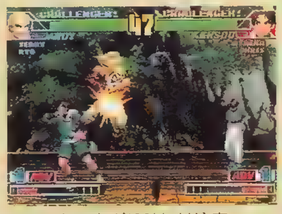
アンディでもっともやっかいなのは、単発で必殺技を使ってくるタイプの闘いかたであろう。とくに「幻影不知火シリーズ」は、今年から出掛かりの幻影不知火自体に攻撃判定がついたために大きく使い勝手が向上している。ただ単にこの技を遠くから出されるだけでも、キャラによっては対処に困る代物だ。

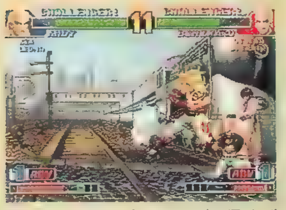
幻影不知火からは、着地で「上顎」と「下顎」の2つの技に派生させることができる。上顎はレバー入れ攻撃の上顎と同じく中段だが、ガードできれば隙が大きいので容易に反撃することができる。下顎のほうはアンディの屈みCと同じグラフィックの掌底を繰り出す。この技は立ち、屈みのどちらでもガードできるぶん、上顎よりも隙ははるかに小さい。ガードできても直接反撃することはできないと思っていい。

ただ、いちばん気をつけるべき点は、幻影不知火自体によるめくりと裏回り。幻影不知火は相手を跳び越したあたりで出すと、なんと逆ガードしなくてはならなくなる。この打点でも、アンディ側が着地で下顎を出せば幻影不知火から2ヒットの連続技になるので、幻影不知火に対してはまずこのめくりを警戒しよう。

また、幻影不知火から上顎、下顎の追加入力を遅らせることによって「正面ガードで裏に着地↓強制ガードにならないように下顎を背後から当てる」ということもできる。これをくらうと背中ヒットでダウンすることになり、起き上がり時に一瞬背中を向けてしまうことを意味する。この状態だと起き上がり時にリバーサルでコマンド投げが出せないので、投げキャラは要注意。


めくりと裏着地される危険性がある幻影不知火。

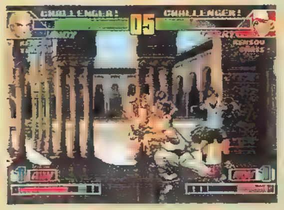

とくに起き上がり時には注意。


裏回りされる場合はあるが、屈めばほぼめくられることはない。

こうしてみるともっともやっかいなのは幻影不知火で、この技の初段をやりすごすのがいかに重要かが分かってもらえるだろう。→↓↘タイプの対空技を持っているなら、もちろんこれを出せばOK。対空技がどうしようもなくショボイものしかないなら、実は「屈みガードする」のがいちばんいい。屈めばかなりの確率でめくられることはなくなる。もちろん幻影不知火自体も立ち、屈みのどちらでもガードできるので、幻影不知火がきたときは屈んでおくのが賢いやり過ごしかただ。

逆に屈んでも大して姿勢が低くならないキャラは、立ちガードしたほうがいい。背の高さが邪魔して、なかなかめくりヒットになりにくいぞ。

なお、幻影不知火・上顎が屈み状態で当たらないキャラは紅丸、東、ユリ、レオナ、ケンスウ、アテナ、舞、キム、社（裏社）、クリス（裏クリス）、山崎、ビリー、庵、マチュアの13（15）キャラ。


ディレイ下顎に注意。このときは逆ガードしないとくらう。



クラッシュその2 タクマ・サカザキ

見た目にだまされるな!!

「タクマ強えーよー、終わってるよー」と泣き言をほざく前にご一読を。

担当：FRSINO

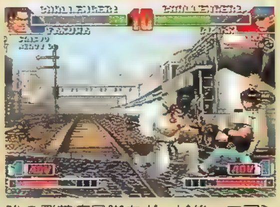
返せる技をガードしたあとは的確な反撃を

実戦で相手の技をガードした後は、確実な反撃を叩き込むのが対戦時のセオリーだ。タクマの必殺技は、ガードしても反撃できなさそうなくらい隙は微妙な感覚を受けるが、実は確実に返せる場合が多い。

タクマの強飛燕疾風脚は、ガードしても通常技の弱攻撃では反撃が間に合わないことがほとんど。しかし、一部には「弱攻撃」よりも出が早い強攻撃」の通常技を持ったキャラがいる。こういった技は京や柴舟の近距離立ちC、ユリやリョウの屈みCなどが有名どころ。

強の飛燕疾風脚は、ガードすればこのレベルの出が早い通常技で反撃することが可能だ。また、出の早い通常技を持ってないキャラでもコマンド投げを持っていれば、かなり簡単に強飛燕疾風脚を返すことができる。コマンド投げを使って返す場合、必殺技はある程度の先行入力が効くことを利用して、ガード硬直が切れる少し前からコマンドを完成させてボタンを押したままにしておけば、飛燕疾風脚に対して確実な返し技となる。

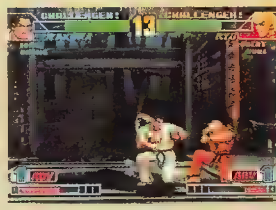
出の早い強攻撃もコマンド投げもないキャラは、気合の一発目押し通常投げにかけるしかない。これでも一応返せるのだが、これまで解説してきた方法よりも確実性ははるかに劣る。


強の飛燕疾風脚をガード後、コマンド投げは確定で入る。

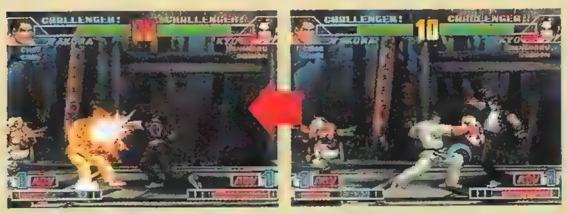
そのほか、タクマで気をつけるべき技に龍虎乱舞がある。この技は無敵時間が存在するうえ、強とMAX版には長い無敵時間もあるので下手な手出しができない。

基本的に、弱はガードできてもほとんど反撃は間に合わない。ガード後も間合いが離れてしまうので、屈みAが相当速いキャラならなんとか返せるかどうか、といったレベルの隙しかないのだ。

これに引き換え強とMAX版はガード後に大きな隙がある。弱と強の違いは、発動してから動き出すまでの時間で判別が可能だ。弱は発動からすぐ動き出し移動距離が短いのに対して、強は移動を始めるまでが弱よりも遅く、移動距離自体も長い。強やMAX版はガード後も少しタクマに押されるので、慣れれば見分けられるようになるはず。龍虎乱舞は弱でなければ反撃は楽なので、手を出すときはそのことを念頭においておこう。

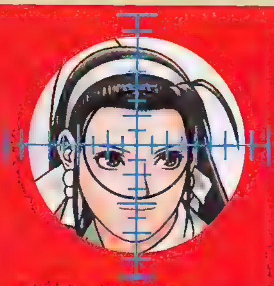

強とMAX版の龍虎乱舞は反撃可能。弱との違いを見極めよう。

また、無頼岩をガードしたあとでガードしたまま固まってる人をよく見る。無頼岩は防御してもガードが外されてしまうので、あわててガードし直しているようだ。しかし、実はこのガード崩しはただの演出である。崩されてもその状態から打撃での反撃が余裕で可能なのだ。演出にごまかされないように!!


無頼岩で崩されても、実は余裕で反撃可能。見た目にごまかされるな!!

P.S.MESSAGE G サイキックフォース2012のゲーメストビデオ…絶対出して下さいっっ！10000円以上でも買うでしょう私…おどらされてるなぁ…タイトーに。／福岡県 禮田京子さん ◆5800円で発売しました！これなら2巻買えますね!? ていうかむしろ買ってください。恐らく過去最高のクオリティ←

あいつを倒ス！ クラッシュ攻略



クラッシュその3 神楽ちづる

担当：CHU

あんたばっかり踊らせないよ

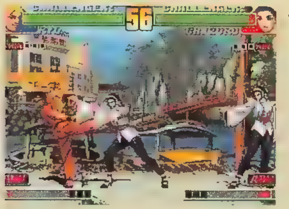
心構えと読み、そして思いきりの良さが勝率を上げるぞ。

ちづるの嫌なところと言えば、くらいやすい特殊技と分身による強力な牽制。そして三籟の布陣からの2択。これらを対策していこう。

分身技を潰せ

遠距離になると神速の祝詞や頂門の一針を連発してくるちづる。分身か本物かの見分けができないためちょっとやっかいな技だが、ある程度の読みや心構えがあれば、十分反撃することが可能だ。

どちらの技も分身・本体の両方にくらい判定が存在するので、それなりの出の早さとリーチのある技（判定も強ければなお良い）があれば見てからそれらの技を出すことで潰すことが可能。空振りしてもスキのない技があるなら、その技を適当に振り回しているだけでもかなり対応策になる。



下手に怖がっているよりは強気でいこう。

離れていても油断は禁物

基本的にちづるはどんな間合いからでも攻める手段があるので、常に注意が必要だ。

特殊技である➡+Aと↙+Bはそれぞれ中段・下段で、どちらの技もかなりのリーチがあるので気をつけよう（ちづる側は➡+Aを通常技キャンセルから使う場合が多く、このときは中段になっていないため、中段であることを忘れやすい。しっかりと覚えておこう）。



先端をガードした場合はスキがない。反撃はよく考えて。



この技は中段だぞ。忘れるな。

2択は相手にしない

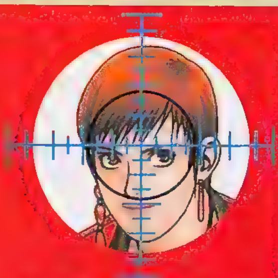
ガードしてしまうと、下段（屈みB）と中段（ジャンプBなど）の2択を迫られる三籟の布陣。できることならガードさせられる状況にならないようにするのが理想だが、キャンセルして使われると仕方がない。

だが、ゲージがある場合なら話は別だ。三籟の布陣をガードしたら、すぐに思い切ってガードキャンセルふっとばし攻撃を使って回避していくのだ。単純に余計なダメージ（削り含む）の回避だけでなく、ちづる側にとって「三籟の布陣の2択」は楽しみの一つでもあるので、それを封じたことによる精神的ダメージは大きい。

ゲージをもったいぶって使わずに負けるのはもったいないしね。



特別な考えがないなら迷わずガードキャンセルだ。



クラッシュその4 バイス

担当：珈琲ふりーく

対空は並

遠立ちCとブラックンドに注意。

長い手足をかいくぐり苦労して接近したと思ったら、コマンド投げで半分近く持っていかれてしまう対バイス戦。実際強いキャラなので苦戦するのは当たり前なのだが、強いとは言い難い部分もある。バイスの主なダメージ源に注意しつつ、その弱点を突いていけば被害を少なく抑えることは不可能ではない。

ここではバイスの代表的なダメージ源、遠立ちCとブラックンドへの対応策を載せておくことにしよう。

ノーマルジャンプを使え

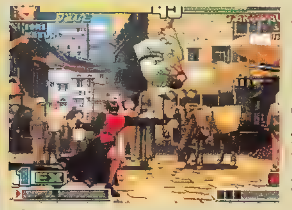
まずは遠立ちCから。この技はリーチが長く、こちらの小ジャンプや中ジャンプにも当たってしまう強力な牽制技である。しかもダメージが高く、通常の強攻撃の1・5倍ぐらいのダメージがある。他キャラの弱攻撃のような牽制技なら2、3発くらってもどうということはないが、この技は3発もくらえば超必殺技一発分である。



闇雲に暴れても遠立ちCには歯が立たない。

この技に当たらないコツはノーマルジャンプを使うことである。ジャンプする瞬間を狙われない限り遠立ちCにぶつかることはないだろう。

こちらのノーマルジャンプに対するバイス側の対空は屈みCだ。この技は意外にもろいのでタイミングを合わせれば相打ちをとったり、下方向に強い技をうまく合わせれば腕が伸びきる前につぶすことも可能だ。ダメージ的にも遠立ちCほどの威力はない。



バイスの遠立ちCに相性がよいノーマルジャンプ。

密着したらジャンプ

バイスのコマンド投げ「ブラックンド」は追い打ちまで入れると跳び込みから連続技をくらったぐらいのダメージを受けることになる。このダメージはしゃがみA×2キャンセル弱メイヘム→ミサンスロウブの連続技より大きい。しかもバイスはMAX発動していることが多いため、そうなると普通の状態で超必殺技をくらったよりも痛いダメージを受ける。



MAXブラックンド→ミサンスロウブの減りはすさまじい。

ブラックンドを避けるためには接近したらできるだけジャンプするようにすればよい。バイスの対空は通常の強攻撃一発分のダメージしかない。ジャンプを多用して消耗戦を仕掛ければ、先程の遠立ちCを何度もくらわない限り、犬死にはせずに済むはずだ。

バイス側がしびれを切らして跳び込んできたらしめたものだ。バイスの跳び込みははっきり言って弱いので、対空技がしっかり役に立ってくれるはずだ。昇りジャンプBからのD投げは近立ちDに化けるのでやっかいだが、昇りジャンプBをくらった後、バックジャンプキックなどで対抗するとよい。



昇りジャンプBが来たらバックジャンプが無難。

P.S.MESSAGE G →だから、マジで見なきゃヤバイぜ。ナレーターは、バーンとキース、そしてウォン社長とゲイツさんだ。ごっつい連続技、ナルシーなキャラ紹介、ストロングスタイルの対戦、そして完全無欠のエンディングコレクション、隙が無いワッ！（BY柴田亜美いやさマウソト）

SCITRON LABEL NEW RELEASE



ねおちゅぴ1周年記念企画

予約特典：スーパーピクチャーCD

ねおちゅぴ ベストトークコレクション
/生駒治美・神谷けいこ

CD:PCCB-00345　¥1,890(税込)

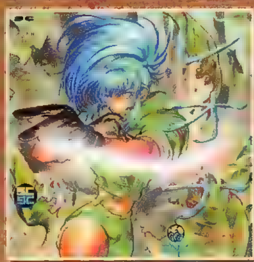
CD 98.11.18 ON SALE

ねおちゅぴ

祝「ねおちゅぴ放送」1周年！
1年分の感謝を込めて、豪華ゲスト出演放送分を含む総集編、新録音「ねおちゅぴ」CDバージョン、大爆笑NG集と内容盛り沢山！放送が届かないエリアのユーザーも必携の1枚！

「ねおちゅぴ」

大好評のSNKキャラクターズサウンズコレクションから、大人気キャラクター2人が遂に登場!! 第8弾は、K.O.F.シリーズから「レオナ」、第9弾は、サムライスピリッツシリーズから「リムルル」。各テーマ曲はもちろん、ボイス＆S.E.コレクション、さらに各キャラクターによる新録の語りも収録。夏元雅人描きおろしイラストジャケットを含むオールカラーブックレット、スーパーピクチャーCD仕様。



SNKキャラクターズサウンズコレクション Vol.8

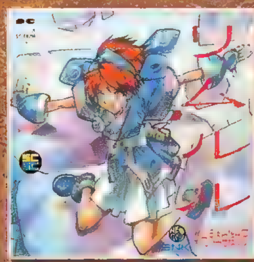
レオナ
／SNK新世界楽曲雑技団

CD:PCCB-00344　¥1,529(税込)

予約特典：スーパーピクチャーCD

声の出演：レオナ役／弓槻夜

CD 98.11.18 ON SALE



SNKキャラクターズサウンズコレクション Vol.9

リムルル
／SNK新世界楽曲雑技団

CD:PCCB-00348　¥1,529(税込)

予約特典：スーパーピクチャーCD

声の出演：リムルル役／神谷けいこ

CD 98.12.2 ON SALE



-RADIO DRAMA-

SAMURAI SPIRITS 2アスラ斬魔伝 ドラマCD
/SNK

CD:PCCB-00343　¥2,940(税込)

NOW ON SALE

SAMURAI SPIRITS 2アスラ斬魔伝が、早くもドラマ化! 新キャラ"アスラ"と"反面のアスラ"を加え、侍魂ワールドが壮大なドラマで展開! ゲムドラナイト未放送シナリオを含む完全版! オールカラーブックレット付。

〈キャスト〉
覇王丸:中村大樹/ナコルル:生駒治美/リムルル:神谷けいこ/アスラ、反面のアスラ:一条和矢/色、叶:南かおり/牙神幻十郎:コング桑田/壊帝ユガ:中谷さとみ/他　演出:千葉繁

DR

「子安、氷上のゲムドラナイト」
日時：毎週日曜日

東京放送(TBS/東京/954kHz)	深夜24:30〜25:00
北海道放送(HBC/北海道/1287kHz)	深夜25:00〜25:30
毎日放送(MBS/大阪/1179kHz)	深夜24:00〜24:30
RKB毎日放送(RKB/九州/1278kHz)	深夜24:40〜25:10

パーソナリティー：子安武人、氷上恭子



Video&LD同時発売!!

草薙 京・八神 庵キャラクターズムックビデオ
~featuring KOF'98~
/SNK

Video&LD NOW ON SALE

〈Video〉PCVP-12466　〈LD〉PCLP-00687　各¥5,040(税込)

〈収録内容〉
- オープニング
- 「KOF京」アートギャラリー 〜ザ・キング・オブ・ファイターズ京より〜
- 京・庵の章
- 声優インタビュー／野中政宏
- 京・庵 ON STAGE !! 〜NEO・GEO DJ Station LIVEより〜
- 声優インタビュー／安井邦彦
- 宿命の死闘　京VS庵　最終決着!!
- エンディング

Next Comming Soon!

BLACK ALBUM　CD 98.11.18 ON SALE
提供：祝 3年突入!! ゲムドラナイト 子安武人&氷上恭子
CD:PCCB-00346　¥2,100(税込)
特典：まるごと子安武人ミニ写真集

white album　CD 98.12.2 ON SALE
提供：祝 3年突入!! ゲムドラナイト 氷上恭子&子安武人
CD:PCCB-00347　¥2,100(税込)
特典：もぎたて氷上恭子ミニ写真集

-Fantastic Character Series-
悠久幻想曲 THE SONGS　メディアワークス/スターライトマリー
CD 98.12.2 ON SALE
CD:PCCB-00349　¥3,675(税込)
予約特典：スーパーピクチャーディスク

SCITRONホームページリニューアルオープン!! 新譜情報の紹介はもちろん、サイトロン作品(CD,Video,LD)が、検索できるサーチ機能が新登場!

PONY CANYON　SCITRON INTERNET URL http://www.scitron.co.jp/label/　お求めはお近くのレコード店で

目次

VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST NO.242

12/15

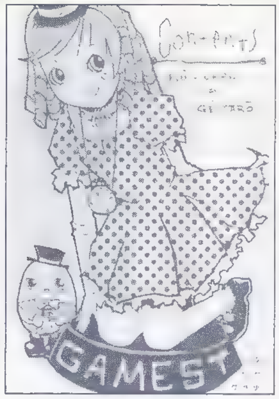
DECEMBER15

表紙「サイキックフォース2012」
表紙写真「幕末浪漫第二幕月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～」©SNK1998

STAFF

■発行人／加藤 博 ■編集人／高橋 己代子 ■編集長／石井 ぜんじ ■プロデューサー／猿渡 雅史 ■ディレクター／霜田 和人 ■デスク／遊佐 孝之 竹森 眞由美 鈴木 規康 ■編集／辻本 圭介 山下 浩志 北裏 裕章 坂上 裕 小山内 俊明 馬野 雅和 濱田 真一 ■進行／青木 珠美 ■編集アシスタント／松田 史征 我妻 禎文 岩崎 洋子 佐藤 潤一 小林 孝弘 阿久根 幸夫 今村 孝行 ■ライター／APAPA ずるずる FRS-N.O C・LAN KAL MOMO いなりん ぴぐ 田渕健康 がっちん アディオスToshi ギィ K-TAN はまー GED 珈琲ふりーく キャサ夫 GYU MVP SHO CHU 伊勢猫 しじみ KMT ちゃっきー VMT-RED 京城 フニャ夫 河本きらり屋 P・鈴木 スー DS-1 善之字元帥 福田柵太郎 Mio ■営業制作部／二田 祐樹 入沢 英明 ■広告制作／柴田 昌毅 岩沢 恭子 ■広告営業／中野 猛一 西田 桂 甲州 一隆 勝目 誠 鮫島 昌宏 ■校正／中島 允久 ■アートディレクション／（有）齊藤デザイン室 ■製作協力／（有）ローリングストーン 西村 光賢 中西 芳彦 斎藤 若子 ■写植・版下製作／トロア企画（株） （株）オノ・エーワン

今号のむーちゃん



☆<NEWむーちゃん・No.07・伽椰ケイチさん>
むーちゃんの定義っていったい…？ゲー太郎はわかりやすいんだけどね。

▶今号のキーワード◀

[→と⇨と➡]

ゲーメストでよく使われる矢印は「→」と「⇨」と「➡」の3種類ある。「→」は純粋に言葉のつなぎとして使われる場合や連続技の表記（例：大パンチ→昇竜拳）などに使っている。「⇨」と「➡」は主に対戦格闘ゲームのコマンドの表記に使われ、レバー入力時間が短い場合は「⇨」が、長い場合には「➡」が使われる。

GAME INDEX（50音順）

奥付

GAMEST VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST No.242

発行 1998年12月15日
発行元 株式会社新声社
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
編集部 03(3293)9324
営業部 03(3293)9321
印刷所 凸版印刷

もうすぐひと段落!!

感想戦でもやりますか

輝け！大会オリコナー

実戦で使われていたテクニックの紹介。参考になる？

担当：P・鈴木

大会も終わって、あとは日米対決の結果を待つのみ。ここはひとつ頭の中を整理しときますか。

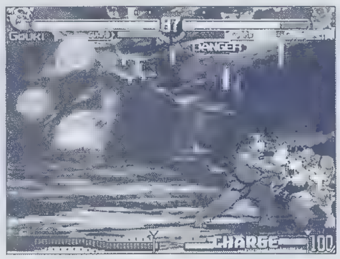
大会の小ネタを集めました

先日行われた、ZERO3全国大会のプレイ内容について細かく見ていくこのページ。ひょっとしたら君のプレイに反映させることができるかもしれないぞ。今までに本誌でふれてきた内容もあるが、復習も兼ねて説明しよう。

豪鬼

V豪鬼のスタイルは、「ゲージを溜めることをメインテーマにして、半分の体力を奪えるオリコンをいかに決めていくか」に徹していた。小竜巻をたまに出したり、自らバックジャンプ空中竜巻を出して離れたりするシーンもあった。もちろん、中距離での攻めによるゲージ溜めも行われていた。

オリコン内容は、基本的にはゲーメストコンボにアレンジを加えたものになっていた。飛び道具2種・百鬼襲・中豪昇龍を組み合わせていた。ただ、面白かった点は、相手にガードされてしまった際に灼熱波動を連発して削りダメージを奪っていたところ。なかなか侮れない削り量だった。



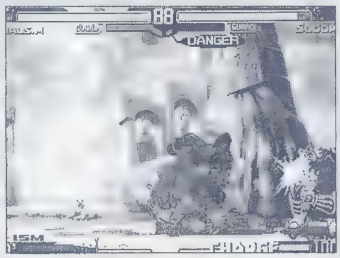
バカにならない削り量。ガードクラッシュ寸前だし。

ソドム

Vソドムのスタイルも「遠距離でいやらしい牽制をしながらゲージを溜め、オリコンか投げで攻めていく」というゲージ溜め主体の内容だった。

オリコン発動後は、中ジゴクスクレイプを連発して相手を画面端に追い込んだり、ときおり中足払いを混ぜたり、大ジゴクスクレイプで浮かそうとしたりと、ガードクラッシュ狙いも兼ねたコンボだった。メイドノミヤゲの追加ダメージも狙っていたぞ。

ただ、対空技が不安だったようで、空中戦に持ち込もうとして跳ぶ展開も多かった。

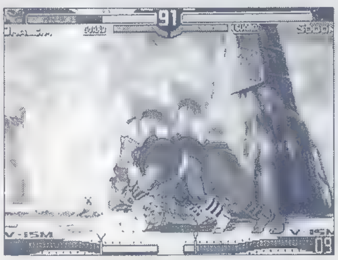


あっという間のガードクラッシュ。ここから連続技…恐ろしい。

ダルシム

Vダルシムの必殺連携は、画面端の相手に「スライディング→ヨガファイア」を繰り返すもの。ほとんどのダルシム使いが最速に近いタイミングで入力していて、2～3秒でガードクラッシュが起きていたのが印象的。また、画面中央から、ヨガテレポートを連携に組み込んだコンボを決めているダルシムもいた。

やはりソドムと同じように、「対空オリコンがいまいち」という理由が敗因だろうか。



コンボのラストに1回転＋P or Kのコマンドをきっちり決めていた。え？空中投げ狙い？

ベガ

ベガはZで勝負していた。ゲージの使い道はLv3サイコクラッシャー派とナイトメア派にわかれていた。対V-ISM戦にはLv3サイコのほうがよさそうではあった。

基本的にベガは相手に捕まらないようにヘッドプレス主体で闘っていた。地上戦はなるべく避け、相手がじれるまで空中戦を重視していた。

大会を見た限りではある程度煮つまっているようで、4～5技くらいしか使っていなかったよう。限界が近づいているのだろうか？



一方がオリコンを発動している間に、もう一方もオリコン入力開始。

この試合に注目！V対Vの攻防

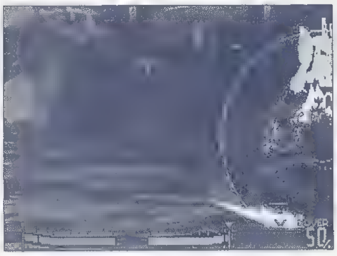
お互いV同士の試合の駆け引きの焦点を見ていこう。

まずわかっておいたほうがいい内容に「後出しオリコン」がある。先に一方がオリコンを発動した直後、一瞬でも隙があった場合は、ガードしている側が逆にオリコンを発動することで反撃に転じることができる。

例をあげると、いくらジャンプ中にオリコンを発動しても、引きつけが甘いと地上側の対空オリコンに負けてしまうわけだ。

大会でV対Vの試合になったときに気をつけていたのは「いかにオリコンを後出しするか」という点らしく、なりふりかまわずオリコンを発動している人はいなかった。

しかし、ここで後出しオリコンの裏をかく作戦を行う強者もいた。その作戦は「投げ」。発生が遅くタイミングが難しい上に、反撃されやすい投げだが、オリコン待ちの相手にはきく。Zブロック決勝のVソドム対Vダルシム、そして決勝戦のV豪鬼対V豪鬼では「オリコンVS投げ」の駆け引きが絶妙で、敗者のコメントは二人とも「オリコン待ちをしすぎた。相手の戦略勝ちだ」と謙虚な感想を述べていた。



かなりローリスクに反撃に転じられる。

画面中央から強力なオリコン連続技を持ち、かつ対空オリコンからの連続技も持っている豪鬼が結果勝ったわけだが、それ以外のキャラもまだまだ潜在能力は高そうだ。

——まってぇ、もう一言——

●優勝者の梅原君のコメント「〝応援してね〟とは言ってない。以後この言葉を口ずさんだら狩りの時間」どうやら禁句らしい（笑）。

差し合いに強くなろう！
地上戦の基礎知識

比較的近距離で、お互いが通常技を駆使しながらアドバンテージを奪い合う地上戦。どうもこの地上戦がうまくならないという人は、この記事を参考にしてみよう。

担当：善之字元帥

ストZERO3において、地上戦での技の差し合いは非常に重要な要素になっている。ところが、きちんと意識して地上戦を展開している人は意外に少ない。そこで、差し合いを有利に進めるための基礎知識を説明しよう。

お互いの有効射程を理解する

まずイメージしてもらいたいのが、各キャラの有効射程を長方形状の領域に区切って考えること(写真参照)。この長方形は、そのキャラが主に使ってくる通常技の攻撃判定の集合体のようなものとしてイメージし、言うなればキャラの得意間合いそのものである（もちろんキャラによって高さや長さが違ってくる）。

理想的には、なるべく相手だけをこの長方形の中に入れるように闘うのが効率的だし、自分は相手の長方形の中に踏み込まないように闘うのが安全。しかし、自分と相手にそれほどリーチ差がない場合は、**「自分の長方形内に相手を入れる＝相手の長方形内に踏み込む」**といった矛盾を抱えながら闘っていかなければならないので、都合よく自分の攻撃だけを相手にヒットさせるためには、いくつかの知識とちょっとしたテクニックが必要になってくる。



長方形で囲まれた領域が、おおよそのキャラの有効射程。地上戦で差し合いをする際には、常にこの長方形をイメージしながら闘うことが重要だ。

技の差し合いを有利にするために

自分の攻撃だけを相手に当てるために使われるテクニックのうち、最も一般的なものは「左右に小刻みに動く」というもの。この動きは、相手に狙いを絞らせない効果があるので、常に行っておいて損はない。ちなみに、相手に壁際へと追い込まれたときの不利感は、この動作によって後退することができず、相手との間合いが調整できなくなることから発生しているということも覚えておこう。

現実的にはお互いが小刻みな左右移動を繰り返しながら闘うことになるので、この動きによって特別有利になるというものではないが、差し合いを有利に展開するには、この動きを繰り返すことに加えて、相手とのリーチ差を考慮した立ち回りが重要になってくる。下にそれぞれのケースを説明しよう。

自分よりもリーチの短い相手と闘う

自分よりもリーチの短い相手と闘うときに有利なことは、言うまでもなく**こちらだけが一方的に相手を攻撃できる間合いが存在すること**。常にこの間合いを保ちながら攻撃するようにすれば、相手をどんどん壁際に追い込んでいくことも容易だ。

しかし、一般論として、リーチの短い相手にいったん接近されてしまうと、技の回転力の面で不利な闘いを強いられるので、なるべく接近されることは避けていきたい。

リーチで劣るキャラが接近するため常に狙っているのは、**①大振りな技を空振りさせ、その戻りに技を合わせる** **②遠距離から、相手が技を出すところに合わせて跳び込む**という2点。これに対しては月並みな対策しかないが、とにかく技は確実にガードさせ、空振りしないようにすることと、相手のジャンプを牽制するために、足払いだけでなく高さのある技を散らしていくことが重要だ。

自分と同等のリーチの相手と闘う

自分と同等のリーチの相手と闘うときには、自分にだけ有利な間合いというものがほとんどないので、駆け引きの焦点は**相手の得意技を封じることに集約される。**

これは、相手が最も多用する技をギリギリでかわしたり、攻撃判定のより強い技（必ずしもリーチが必要というわけではない）で潰したりして、相手が得意技を出しづらいという心理状態へと誘導してやることが目的だ。

得意技を封じられた相手は、やむを得ず代用の技を使ってきたり、あまり技を出してこなくなったりするので、結果的にリーチが短い相手と闘っているのと同じことになる。

もちろん、相手側が同様の心理操作を挑んできて、自分が得意技を出しづらい心理状態になることもあるが、こういったときに得意技を出し控えることはかえって相手の思うツボになりかねない。ときには潰されても執拗に同じ技を繰り返すことも重要だ。

自分よりもリーチの長い相手と闘う

最も難しいのが、自分よりもリーチの長い相手と闘うとき。この組み合わせは、基本的に自分だけが都合がいい間合いは存在しないので、隙を見て相手との距離を一気に詰め、**密着して技の回転力にすべてを委ねることになる。**

ここで重要なのは、相手の攻撃範囲内で半端に闘おうとしないこと。もちろん、ときには相手の得意間合いで打ち勝つこともあるかもしれないが、確率的には分が悪い。安っぽいヒロイズムに陥らず、手堅く距離をとること。

では、どうやって相手との距離を詰め、自分の得意間合いに持ち込むかというと、**①相手の大技の戻りにダウンさせる技を合わせて接近** **②相手が技を出したくなるタイミングにジャンプして接近**などの作戦が一般的。こちらが徹底して得意間合い内に踏み込まないようにすれば、相手は必ずその分距離を詰めてくる。その詰めてくるタイミングこそがまさに狙い目だ。

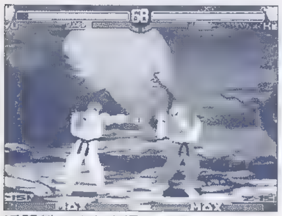
地上戦の秘策『金縛り効果』

ここまで、リーチ差を考慮に入れた闘い方を説明してきたが、どんなタイプの相手と闘うときにも重要になってくるのが、相手の攻撃範囲から自分のキャラを外すという行動。当然、防御側はギリギリで相手の攻撃をかわしたいものだし、逆に攻撃側はかわされないように技を出していきたいものだ。

そこで、攻撃側が少し有利に行動できるようになるちょっとした作戦を紹介しよう。

その作戦とは、立ち小パンチなど、隙の少ない通常技を、防御側の後退に合わせて空振りしてやるだけ。これを行うと、防御側はさながら金縛りのようにガードポーズをとってしまい、**わずかの時間だがレバーを後ろに入れても後退できなくなる。**防御側は、ギリギリ攻撃側の技をかわせる程度しか後退しないつもりなので、空のガードポーズが表示されている時間だけ後退距離が短くなり、本来かわせるはずの次の攻撃をかわすことができなくなってしまうというわけだ。

うまく活用すれば地上技のヒット率を向上できるので、皆さんも対戦のワンポイントテクニックとして覚えておいてはいかがだろうか？



近距離で技を空振りすると、相手は少しの間後退できない。

春麗の間合いを見切れるか？



機動力を生かし、足払いを差し込んでいくスタイルは、かりんお嬢様も春麗も似たようなもの。お互いに狙いが近いので、動き方や間合いも似てくる部分が多い。

しかし、微妙なリーチ差、技の攻撃判定、跳び込みの軌道などの違いによって、お互いに「ニヤリ」とする部分に差は出てくる。その微妙な違いを覚えてほしい。

足払いが届かないギリギリをキープ

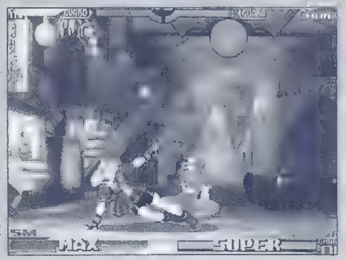
両者の狙いが足払いにあるので、ある程度近づいたところから戦闘が開始される。

お互いの狙いは「相手の足払いを見たら、踏み込んで足払いを当てる」。これを両者が理解していると、足払いの届かない間合いでの「相手の攻撃待ち」になることが多い。相手の足払いの間合いギリギリまで近づき、足払いを誘う、気持ち悪い前後移動を両者が繰り返すのである。

かりんお嬢様が足払い合戦に使っていく技は主に、中、大足払い。ダウンの奪える大足払いを狙っていきたいが、相手の出した技、自分が反応できたかなどの要素が多く加わり、外したときのリスク（当然、春麗が足払いを返してくるだろう）が大きくなるので、なかなか狙えない。

基本的には中足払いを使い、確実に狙えるときだけ大足払いを差し込んでいこう。

ただ、大足払いがまったく使えないというわけではない。リーチは中足払いよりあるので、相手が前進してきたところへ置いていく感じで使えると効果的だ。



足払いは、うかつに使うと危険。春麗が動くまで我慢するのも大切だ。

小足払いは、春麗の小、中足払いを潰すことができるので、当たらない距離でも出すことに意味はある。しかし、無理な連打はしないように。立ち技で逆に潰されてしまうからだ。

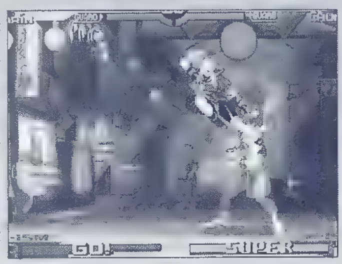
春麗が立ち攻撃を多用してくるようならば、こちらの牽制技も立ち攻撃を混ぜていこう。立ち中パンチと、立ち中キックが有効だ。もちろん春麗側にもこの攻撃を潰す技を持っているが、どれがくるかは完全な読み合いでしかない。足払いと立ち攻撃をバラまいていくしかないだろう。

跳び込みも狙え

春麗との足払い合戦が始まったら、かりんお嬢様側には「跳び込み」という選択肢が用意されている。これは、春麗とかりんお嬢様のジャンプ軌道に違いがあるからだ。

跳び込むタイミング的には、春麗が足払いを出しそうだな、と思ったとき。要は春麗の足払いの間合いに入ったら、ジャンプのチャンスなのである。

ジャンプで主に使っていくのは、小キック。下方向に強く、早めに出すことによって、春麗の対空を封じる（相打ちも多いが）ことができるぞ。春麗側が対空を躊躇したら、スカし小足払いや投げといった選択も可能だ。



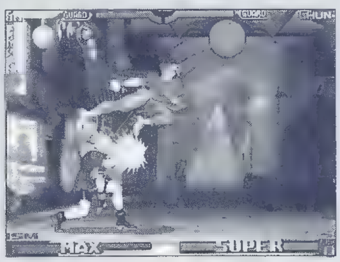
跳び込みには、小キックを使っていこう。

また跳び込みだけではなく、垂直ジャンプ小キック、大キックも有効だ。春麗の連携を回避しやすくなるぞ。

対空技は夜叉返し

足払い合戦になる前の間合い、お互いに離れ始めると、春麗側の跳び込みを警戒しなければならない。春麗の跳び込みは強力なので、普段の対空技では返せないことが多いだろう。

春麗がジャンプ小キックを多用してくるようならば、上段夜叉返しが超有効な対空技となる。というか、これ以外の対空技は、ほとんど潰されてしまうぞ。

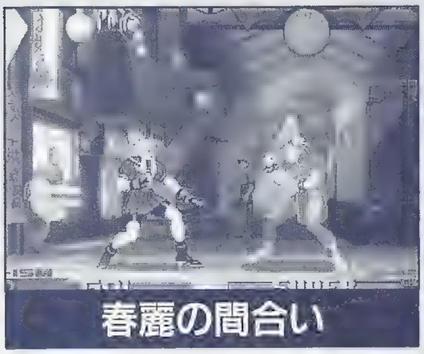


小キックに対しては、上段夜叉返しだけが対空技として機能する。

夜叉返しを警戒して、春麗が技を出さないと、かりんお嬢様の対空技はどれも当たらない。立ち大パンチもしゃがみ大パンチも、届かないのだ。春麗が技を出さない、と読んだときは、前昇り中キックや垂直ジャンプで対処しよう。ここは読み合いなので、どんな結果が出るかは、自分の勘に頼るしかないぞ。

対春麗戦は、微妙な間合い取りと、跳び込みの読み合い、それと足払い合戦での我慢が重要になってくる。この辺りは経験を積んで、体に刻み込むしかないだろう。

レンジ別に見る得意間合いの変化



春麗の間合い

五分の間合いに近いが、一歩踏み込んで春麗の大足払いが届く距離が、有利間合いとなる。この間合いになると、かりん側の牽制技は、大足払いに負けることが多い。大足払いヒット後は、裏落ちのジャンプ小キックを狙った起き攻めが、かなり有効だ。



かりんの間合い

かりんの小技（主に小足払い）がヒットする距離が、得意間合いとなる。小技からの紅蓮拳で大量に体力を奪えるのが、有利なポイント。ガードされても紅蓮拳からの連携で、ラッシュをかけることができる。垂直ジャンプを混ぜると、より有効になる。

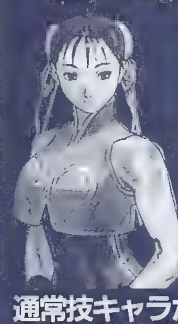


五分五分

お互いの足払い、牽制技がギリギリ当たらない距離が、五分の間合いとなる。両者とも相手の行動を待ち、一歩踏み込んで足払いを差し込んでいくことになる。前後に移動しながら相手の足払いを誘ったりする、なんとも気持ち悪い間合いである。

自信を持って通常技を繰り出せ！

春麗 X V



通常技キャラだと割り切ることから強さが生まれる。X-ISMで判定&攻撃力を強化せよ！

担当：「文字ばっかでゴメン」のGED

レア度高し！ X-ISM 有力キャラ

必殺技に頼らず、通常技が主体（すべて!?）となる春麗は、X-ISMがオススメ。なぜなら、牽制だけでなく、対空も通常技に頼るしかないので、「X-ISMによる通常技の判定強化」が多くの状況で有利に働くからだ。1・2倍の攻撃力も見逃せない。

X-ISMを使い慣れていないプレイヤーのために、簡単に注意点を説明しておこう。

まずは、天昇脚がリバーサル専用技になっているという点。ただし、起き上がりだけでなくガード後のリバーサルでもOKなので、連携への割り込みに使うことも可能だ。

次に、気功拳や旋円蹴が無くなっている点だが、もともと頼りにはしていないのであまり影響はないだろう。

代わりに追加されている双発到は、攻撃力が高いので連続技や返し技に向いている。その用途から、基本的にリーチや攻撃力に優れている強を使うことになるが、ガードされると反撃を受けやすいという点には注意が必要だ。

スピニングバードは、無敵時間中に攻撃は発生しないものの、連携への割り込みや対空としては意外と使える。読みの要素も強いが、早出し対空として使えばめくりも返せるという利点もある。降下時にいちおう中段の性質を持つが、当たるキャラのほうが少ない（中段として機能する相手についてはムックを参照）。当たり方次第では、立ち中Pなどで追い打ちも狙えるので、ヒット時は浮き具合のチェックも怠らないように。

千裂脚はガードされても隙はないが、暗転後にガードが間に合ってしまうので、時間停止によるガード不能は狙えない。連続技や出かかりの無敵を生かした割り込みに使っていこう。もちろん削り技としても有効だ。ヒット後は追い打ちも狙える。画面端以外なら立ち大Kが、端なら近距離立ち大Pにつなごう。

春麗の狙いは、ダウンを奪って攻めを継続することと、牽制や連携での判定勝ちにある。判定勝ちのためのX-ISMなのだから、まあ当然だろう。少しくらい相打ちになったからといって消極的にならないことが大切。「最後に立っていればいい」という覚悟で闘おう。

立ち技だけでなく足払い対策も身につけよう

判定が強く、めくり性能に優れたジャンプ小Kと、判定と攻撃力に優れたジャンプ大Pが跳び込みのメインだが、かりんの対空技もかなり判定が強い。そうそう跳び込むわけにもいかないので、必然的に地上戦をていねいにこなさねばならない。

お互いに移動スピードや足払いのリーチが同等なので、中間間合いでの牽制技対策も重要な課題だ。まずは、かりんが多用する牽制技への対策をざっと述べておこう。

●立ち中P

他キャラの多くの立ち技をつぶせる技だが、立ち中Pや立ち大Kで簡単につぶせる。相打ちを避けたいなら立ち大Kのほうが確実だが、そのぶん隙は少し大きくなる。しゃがみ大KでもOK。

●立ち中K

立ち大Kやしゃがみ大Kが有効。立ち中Pだとほぼ相打ちなのでアテにはしないこと。

●しゃがみ中P

中間間合いにおいて、中足払いつぶしとして使われる技だが、しゃがみ大Kや立ち小Kなら一方的に勝てる。

●しゃがみ小K

こちらの小、中足払いはコレに弱い。対しゃがみ中P同様、しゃがみ大K立ち小Kなら一方的に勝てる。中間間合いで使われた場合は踏み込みを要する。

●しゃがみ中 or 大K

足払いの動作でやられ判定が前に出たところに立ち小Kや下大Kを当てるか、それが届かない間合いでは、戻りに下中Kを合わせていくことになる。もちろん、足払い合戦に意識を向けさせたら跳び込みという選択肢も有効だ。

戻りを狙う場合は「足払い（種別までは判別不能）が見えたら中足払い」という「後出し感覚」で使っていこう。「足払いが当たりそうな間合いに一瞬だけ踏み込み、すぐに下がる」といった誘いの行動も超重要だ。

しゃがみ中Kに合わせるのは難しいが、しゃがみ大Kには合わせられるようにしたいものだ。ギリギリで見切った場合は、戻りに合わせて踏み込み、投げにいくのも有効。

立ち小Kは、ギリギリ届かないくらいの間合いで使ってもいいが、隙の大きいしゃがみ大Kは、ガードさせるつもりで深く踏み込んで使うこと。

相手の間合いに踏み込んだり、下がったりという行為は、広いフィールドを必要とし、その自由が奪われると地上戦は極端に苦しくなる。「相手は画面端に、自分は端を背負わない」ことを心がけよう。



足払いに強い下大Kは、かりんの足払い間合いに踏み込んでから使う必要あり。



かりんの立ち中Pや立ち中Kは、立ち大Kで封じるべし！

相打ち対空でも+αがあれば良し

かりんの跳び込みはジャンプ大K、中K、大Pがメイン。

もっとも落としにくいジャンプ大Kは、しゃがみ大Kでの相打ちを狙うことも大切。

「下大K→立ち大K or 下大K」といった追い打ち込みの対空を狙うのもひとつの手だ。

ジャンプ中Kはめくり性能は高いが、下方向への判定はそれほど強くない。立ちパンチ各種やしゃがみ大Kで迎撃しよう。間合いが近いなら、くぐってしまうのもいい。

ジャンプ大Pはかなり強い判定を持つが、持続時間が短いので、立ち小Pとしゃがみ大Kを使い分けるなど、高低差をつけることで対処しよう。

基本的に、どの対空技も相打ちになりがちだが、相打ちの場合は地上側のほうが前進できるので、前述にもある「フィールドの奪い合い」という要素を考慮した場合、強引にでも迎撃する価値は十分ある。

また、地上の春麗に打点を合わせてくるようなら、逃げジャンプ小 or 中K、昇り大P、空中投げなどの空対空技も有効だ。

対空の立ち小Pは、カウンターヒット時にジャンプ中Pや中Kで追い打ちが狙える。間合いが近いならジャンプ大Kがオススメ。ヒット時のみならず、ガード時も相手より先に着地できるので、ガード後に画面端に達したら、空中の相手に近距離立大Pが確定。

跳び込みをくぐって近距離大Pをカウンターで当てたときも同様に追い打ちが狙える。攻撃発生も小攻撃なみに早い（投げより早い）ので、くぐり投げよりもオススメだ。

連携の狙いはダウンを奪うこと

接近戦では、硬直時間差の有利な技をガードさせ、無理矢理割り込もうとする相手にカウンターでしゃがみ大Kをくらわせるのが主な狙い。

硬化時間差に優れているのは中攻撃だが、不利な小攻撃からでも、お互いの硬化時間が短い（＝反応されにくい）ので狙っていく価値はある。

「下小K→下大K」なども代表的なカウンター連携だ。小技だと間合いが離れにくく、手数が増やせるという点も重要。相打ちでも、ダウンさせれば良しとしよう。

起き攻めには、ジャンプ攻撃の重ねも積極的に狙っていこう。しゃがみ大キックでダウンさせた場合、相手が尻餅をついた瞬間に跳び込めば、ちょうどジャンプ小Kが重ねられる。近ければ裏落ち（めくりに見えるが実は違う）になるぞ。跳び越してしまうほど近い場合は、鶴脚落（↓+大K）を重ねる手もある。重ねのタイミングは跳び込みと同じで、ヒット後は立ち大Pで追い打ちが狙える。

ジャンプ防止には立ち中Pや立ち大Kを使っていこう。「立ち中P→下大K」などのジャンプ不能連携も有効だ。

「主要通常技性能表」（数値はフレーム数で、ガード、ヒット、カウンターの数値は硬化時間差を表す）
注意!…これらの数値は厳密なものではないので、あくまでも連携の目安として参考にしてください。

	攻撃発生	ガード	ヒット	カウンター
立ち小P	3	4	5	8
立ち小K	8	−2	−1	3
立ち中P	5	2	3	5
近立ち大P	4	0	1	吹飛
遠立ち大K	8	3	4	吹飛
下小P	3	−1	0	3
下小K	5	−1	0	4
下中P	4	1	2	5
下中K	9	0	1	5
下大K	8(6)	−8(−10)	ダウン	ダウン

下大Kのカッコ内の数値は、出かかり（根元）のものです

春日野さくら

咲桜拳を当てないのがコツ!?



画面端の追い打ち溜め波動拳後の有利な状況を見逃す手はないぞ。

担当：珈琲ふりーく

今回は画面端での連携とオリジナルコンボを扱うことにする。ワンチャンスに入れることができるダメージを増して勝率アップを狙おう。

画面端の固め

さくらには相手を画面端に追いつめたとき用の連携として、密着からの近立ち中パンチ→遠立ち大パンチキャンセル波動拳→遠立ち大パンチ→遠立ち大キックという固めがある。この連携はガードパワーゲージを3目盛り近く奪うため、遠立ち大キックがしゃがまれても当たる相手に対してかなりの効果を発揮する。

近立ち中パンチが普通にヒットしていた場合は遠立ち大パンチは連続技にならないが、近立ち中パンチがカウンターヒットしていれば連続技となり波動拳まで入る。

遠立ち大パンチがカウンターヒットしていた場合は相手が宙に浮く。ここからはパンチボタンを連打して波動拳を最大まで溜めれば、空中追い打ちとして波動拳がヒットする。もちろんキャンセル必殺技なので相手は受け身をとることができない。

遠立ち大パンチカウンターヒットからの溜め波動拳の連続技は画面中央部でも可能だが、画面端だとここからさらに追い打ちすることができる。

追い打ちは波動拳ヒット後、動けるようになった瞬間から



最大まで溜めた波動拳を追い打ちでヒットさせた後、



ワンテンポおいて遠立ち中パンチを出そう。

少し遅らせて遠立ち中パンチを出すとよい。これならば、相手が受け身をとらない or 最速でニュートラル受け身をとった場合のどちらでも追い打ちを成功させることができる。

相手がレバー前 or 後ろ受け身をとった場合は遠立ち中パンチはスカるが、しゃがみ大パンチなどで迎撃態勢をととのえることができる。



遠立ち中Pのかわりに近立ち大Pでもよいが、レバー入れの受け身に弱い。

遠立ち中パンチにはもちろん小や中の咲桜拳でキャンセルをかけておこう。この咲桜拳がヒットした後は基本的に追い打ちが入らなくなるので、ダウン回避に注意しつつ起き攻めに移ろう。ちなみに、波動拳ヒット後相手が受け身をとらず、遠立ち中パンチ→咲桜拳ヒット後受け身をとった



相手が波動拳に受け身をとらず、

場合にのみ、もう一回だけ追い打ちのチャンスがある。

遠立ち中パンチによる追い打ちは回避されづらいが、回避されないわけではない。相手が遠立ち中パンチを引きつけてニュートラル受け身をとれば、回避された後反撃を受ける恐れがある。相手がタイミングよくニュートラル受け身をとってくる場合は、遠立ち中パンチを出さずにニュートラル受け身の着地をキック投げで投げにいくとよい。

オリコン 咲桜拳抜きバージョン

少々難しいが画面中央部50%発動で相手の体力の5割以上を持っていくオリジナルコンボを紹介しよう。

発動後近間から、

近立ち大P→小咲桜拳→近立ち大P→（小咲桜拳）→近立ち大P→（小咲桜拳）→近立ち大P→（小咲桜拳）→近立ち大P→大さくら落とし×3。

これで9ヒットし、相手の体力を半分以上奪う。

ポイントは2回目以降の小咲桜拳を当てないことだ。近立ち大Pから、遅めにキャンセルをかけて当たらないようにする。そして着地で近立ち大Pを出せば、いいタイミングで相手が落ちてきてヒットする。こうすれば連続ヒットのダメージ補正を最小限に抑えながら、単発のダメージが大きい近立ち大Pを複数回当てていくことができる。

この形は画面端になるとうまくヒットしなくなるという欠点がある。そうなったら遠立ち大Pキャンセル小波動拳→遠立ち大Pという形に変えよう。もちろん小波動拳は当てずに遠立ち大Pだけを当てていく。小波動拳からはいつでも通常技を出せるので、タイミングよく遠立ち大Pを出そう。遠立ち大Pは近立ち大Pと異なり前進しないので、画面端では扱いやすいのだ。



遠立ち中P→咲桜拳に受け身をとれば、さらに追い打ちできる。

咲桜拳スカレオリジナルコンボ



発動後、近立ち大Pを当て、



キャンセル小咲桜拳。1ヒットさせるのが望ましい。



小咲桜拳の着地で近立ち大Pを出すと、ちょうどうまくヒットする。



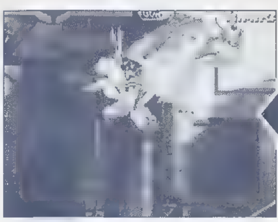
ここがミソ。遅めに小咲桜拳でキャンセルし当てないように。



そして着地したらすぐに近立ち大P。以下ゲージ量に応じて繰り返し。



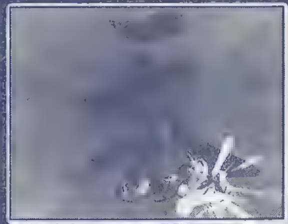
小咲桜拳のところでゲージがきれたら最後に近立ち大Pを出して、



キャンセル大さくら落とし。咲桜拳でも可。

瞬獄、すなわち数多の瞬きに地獄をかいま見る…。
拳にならず、己が罪業の重みで自らを殺める技

いま明かされる「瞬獄殺・確定ヒット条件」



密着で発動させれば、確定でつかめる場合があるZERO3の瞬獄殺。その確定条件とは!?

文：FRS-N.O

瞬獄殺が確定する条件

瞬獄殺は発動から暗転中にレバーを上要素に入れておくことによって、ほとんどのケースで回避することが可能となっている。これはZERO3に限らず、もはやシリーズのお約束のような感もあるので、結構有名なことだと思う。

しかしZERO3では、たまに相手と密着して発動させたときに限って、瞬獄殺の暗転を見てからのジャンプでかわせない場合がある。これは低い確率ながらも、「瞬獄殺を密着で発動させると確定する場合がある」ということを意味する。しかし毎回同じ状況を作り出しても、結果は一定ではない。瞬獄殺が確定で決まる条件とはなにか。今回はこの謎について究明してみよう。

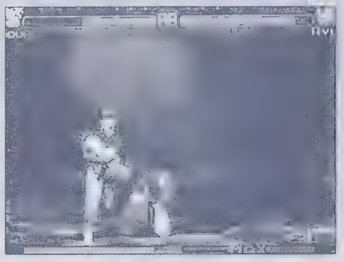
ZERO3の世界において、原理的にすべてのスーパーコンボは、発動から4分の1の確率で「仕掛けた側が60分の1秒先に動ける」ことがある。瞬獄殺もこの例外ではなく、発動直後に4分の1の確率で豪鬼側が先に動ける場合があるのだ。

この「4分の1の確率に当たった」場合、相手はレバーを上要素に入れておくことで必ず瞬獄殺から脱出することが可能となる。

逆に「4分の1の確率から外れた場合」は相手がレバーを入れていても、その入力自体がなかったものとみなされてしまう（入力があっても無効化される）。密着で発動させれば、この場合に限って瞬獄殺が確定で決まるのである。

つまり瞬獄殺の発動から4分の1の確率に当たった場合、豪鬼側がいつもより60分の1秒先に動けるかわりに、相手側の入力まで認められてしまう。この結果、相手が暗転中にジャンプなどの「1フレームで投げられ判定が消える行動」を起こしていれば、必ず脱出が可能になるというわけだ。ゲームの世界で4分の1という数字は、確率としてはかなり高いほうに分類される。密着で瞬獄殺を発動させても、ほとんどの場合逃げられてしまうのはこれが原因である。

瞬獄殺を確定で決めたいなら、最終的にこの4分の1の確率から外れる「運の良さ」が必要となる。



この瞬間4分の1の確率で「抽選」が行われる。抽選が行われなければ、確定でつかむことができる。

投げられ判定がある状態で相手をロックする

確定の条件が分かったところで、実際に「相手と密着する」にはどうすればいいかという話に入ろう。

つまるところ瞬獄殺は「移動する投げ」だ。いくら4分の1の確率から外れて相手の入力が無効になった場合でも、「相手に投げられ判定がある状態」でなければ決まらない。

たとえば打撃を当ててからキャンセルで瞬獄殺を出したとしても、このときの相手は「投げられ判定がない状態」なので、絶対に連続で決まることはない。

技をガードさせてから瞬獄殺に連携させても結果は同じだ。相手に投げられ判定がない以上、瞬獄殺が確定することはありえない。のけぞり終了後の60分の5秒間（カウンター時60分の2秒間）と、ガード硬直終了後の60分の5秒間はそれぞれ投げられ判定が消失している。この間に豪鬼側は暗転直後のつかみ時間が過ぎて、瞬獄殺は前進を始めてしまう。こうなってからではジャンプで回避されるので、暗転直後からつかむことはどのみち不可能だ。



この状態から瞬獄殺が確定することはありえない。

このことから瞬獄殺の確定は、「相手が動ける状態のときに密着して発動させるのが最低条件」であるということが分かる。豪鬼でたまに使う戦法の「相手を画面端に追い込んだ状態から阿修羅閃空で裏回り」とか、「しゃがんだ相手に小竜巻を空振りさせて相手の目前に着地」、「ジャンプ攻撃を当たらない打点で出して、相手の目の前に着地」といった状況から発動させれば、相手の投げられ判定は存在したままだ。

こういった方法で「相手と密着、かつ相手に投げられ判定のある状態」を作り出そう。この直後に瞬獄殺を発動させて、4分の1の確率から外れることに成功すれば、暗転後の瞬獄殺は確定するぞ。



投げられ判定のある相手の目前に密着して、瞬獄殺を発動。ここから先は運のみ!!



1周目が勝負だぞ!

DAYTONA USA 2 BATTLE ON THE EDGE

デイトナUSA2

タイムアタックとレースモードの違いはスリップストリームを生かした走りができるかどうか。レースモードで限界に挑め!

レースモード 攻略その2

デイトナ2 中級コース

出場台数は20台。しかし、LAP1で1位に躍り出る。いかにスリップストリームに付けるかがポイントだ。

担当:キャサ夫

初級に比べ、ライバルカーが19台、周回数も4周と少なめになっている中級コース。あらかじめ知っておいてもらいたいのは、ドリフトポイントが3つということ。

3カ所あるドリフトポイントは、いずれも走り方が異なる(ドリフトのやり方)ため、同じような要領で必ずしもドリフトして曲がるというのは難しくなっている。各ポイントに見合ったシフトダウン、ブレーキによる減速を行い、ドリフト開始。そしてより速く走るための理想のライン取りを考えなくてはいけない。

中級はスタートでロケットスタートを成功させ、3カ所あるドリフトポイントも確実に決めることができれば、1周目最終コーナーに入る直前で1位になることができるのだー そして1位になってしまえば、ファイナルラップまで周回遅れのライバルカーは出現しない。つまり、1周目さえ完璧にこなすことができれば、残り周回数はタイムアタック同様、快適とはいえないが、少なくともファイナルラップまでは邪魔者のいない状態で走ることができる。

というわけで、今回は中級コースでもっとも重要になるポイント「1周目」を重視して説明していこう。

スタート直後、ホームストレートが勝負だ!

初級のようにローリングスタートではない中級は、スターティンググリッドでの"ロケットスタート"これを確実に成功させなくてはいけないことがタイムを狙うにあたり必要条件となる。ロケットスタートが成功したのと失敗したのとでは、2~3秒ほどのタイムラグが生じてしまうので、まずはロケットスタートを確実にできるよう練習してもらいたい。

ロケットスタートが成功したときのシフトアップの手順をおさらいしておこう。

シフトアップのタイミングは簡単に100km→2速、200km→3速、290km→4速入力となっている。

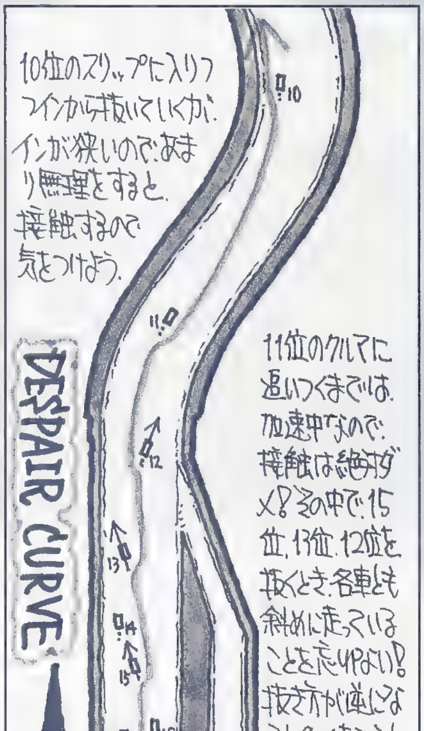
さて、次にロケットスタート成功後の話へ移ろう。

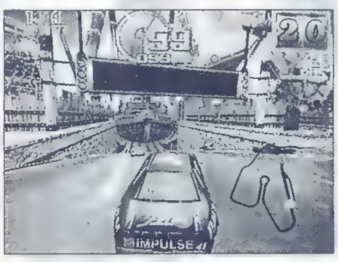
スタート成功後は、はじめのゆるい左カーブがくるまで直線になっていて、4速へシフトアップするタイミングもここら辺になっている。この直線で重要なのは、車の速度をより早く上げるための「スリップストリーム」というテクニック、これを覚えるのが大切。ロケットスタートが成功した場合、ライバルカーとは比べ物にならないほどの加速が生じ、ライバルカーに衝突する恐れがある。まずは、正しいスリップストリームの手順を説明しよう。

スターティンググリッドは20位。ロケットスタートが成功したらハンドルをやや右に切っておき、100kmで2速へシフトアップ。すると一気に16位に浮上、速度は200kmを越えるので3速へ連続シフトチェンジ。この間、約2秒。右前方を走る緑色の15位のライバルカーを追い、ぎりぎりまで引き付けてから右へ抜ける。シフトチェンジとスリップの両方を意識しなくてはいけないポイントなので、余裕は持てないだろう。

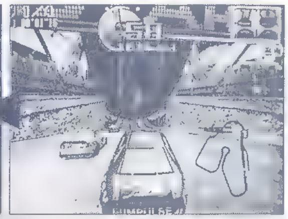
次に右側13位を走る黄色い車が左へ移動していくのであとを追い、これもまた十分に引き付けてから右側へ抜ける。ただ、13位のライバルカーはほんの少し右側へ車を移動してやれば、勝手にライバルカーが左のほうへ避けて進路を空けてくれるといった感じになっている。

そのまま中央線(黄色いライン)の左側に沿うように走ると、今度は12位の黄色い車が左から右へ目の前を横断するように移動するので、できるだけ後ろに張り付くようにして、左側から抜いていこう。コースがやや右に曲がっているのが見えたくらいで、11位の車が左から2車線目を走っ





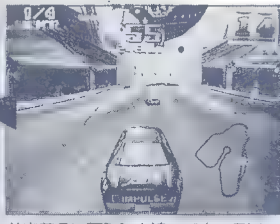
中級はロケットスタート必須ー失敗したら捨てゲーだ!?



スタート直後、ハンドルを右へ切りつつ2速へシフトアップ。



15位のマシンを引き付けてから右側を抜いていこう。



前方黄色いマシンを追って左へスリップ。左から2車線目をキープしよう。



12位のマシンはこの位置をキープ、スリップに入りつつ左を抜ける。



11位のマシンを引き付けて右へ…。最後右に寄ってくるので注意！

ている。ここは極力長い間スリップストリームで付くようにし、十分に引き付けて右から抜く。ただし、11位の車は最後に右側へ寄ってくる性質があるので、ぶつからないよう注意しよう。

ここまでが直線で起こる出来事だ。自分が11位へ浮上すると、コースもすでに第一コーナー、左へ曲がったトンネルへ入る。このとき速度はだいたい290㎞、4速へシフトアップしてやろう。

トンネルに入り、左カーブが始まる場所には、一番左の車線を黄色いライバルカー（10位）が走っている。ここも、もちろんできるだけスリップストリームに入って抜いていきたい。しかも「イン側」を通って追い抜きたいものだ。ロケットスタートが成功し、うまい具合にスリップストリームもできれば、この黄色い車はカーブに入る直前で抜くことが可能。ただ、若干でも遅ければ、そのインの幅は狭くなってしまう。しかしながら、車1台ぎりぎり通る幅は存在するので、タイムを狙うならここは意地でもインコースを通るようにしよう。

詳しいライン取り、スリップに入る位置はスタート後のイラストを参考にしてもらいたい。



10位のマシンをインからパス！結構余裕あり。

直角コーナーは7位をキープ！

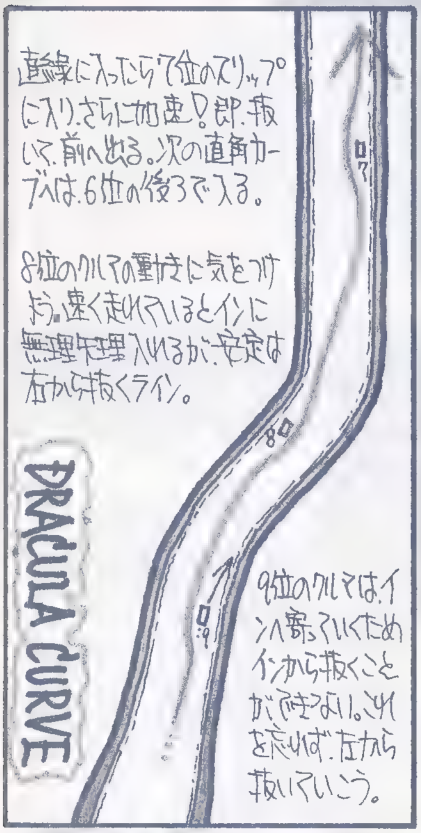
トンネル内、やや上りの左カーブを抜ける間際、チェックポイントを通過すると、9位の車がインベタで走っている。この車は意外に速い速度で走っているので、長い間スリップに入ってアウトから抜けるようにしよう。

次に右→左と上りのS字がくる手前、赤の車が…。この車もイン側（右）へ寄っていくので、スリップから左へと抜き去り、左カーブのインを走るようにする。

さて、次の場面が中級最大の難所！直角コーナーを迎えることになる。

直角コーナーまでは短めの直線が続く。S字を抜けた直後、7位の車がいるが、左側から抜き、一番右の車線へ移動しよう。

これで自分の順位は7位、前を走る6位までの距離は結構離れている。これでとりあえず直角コーナー理想のライン取りはキープすることができるだろう。ただし、6位のスリップの効果は生きていて、350㎞という速い速度でドリフトを開始することになる。





7位のマシンのスリップに入って、左から抜き…。



直角コーナーアウトラインをキープしよう。

ドリフトは4速→2速→4速という手順になるが、減速をやや多めに意識して開始するのを忘れずに。

直角コーナーの参考速度は300㎞。この速度でドリフトを行えば、その後のトンネル左カーブもドリフトで曲がり切ることが可能だぞ。さらに加えて言えば、トンネル内でドリフトをしながら4、5位のスリップに付くことができ、さらなる加速を得ることができる。



直角コーナーはドリフトが成功すれば300㎞でクリア可能。



その勢いでトンネル左カーブも、スリップに入りつつ抜ける。

ヘアピンは突っ込み勝負!!

トンネルを抜けると下り坂になり、2・3位の車を追い掛ける形になる。ここはスリップに入れれば言うことなしだが、ヘアピンでのラインを優先して、あらかじめアウト（車線一番右側）を取る。

そして若干左にふくらんだアウトラインに合わせて車をアウトへ…。ブレーキ&シフトダウン（2速）で一気にハンドルを右へ切り、4速へシフトアップしてドリフトを開始しよう。ヘアピンでのドリフトが開始し、上り坂を意識したなら3速へ入力。これが一応ポイントなので覚えておくといいと思う。



ヘアピンはスリップよりもラインを優先しよう。



ドリフトは一気に2速へシフト！ここもまたラインを優先。

なお、ヘアピン中で2・3位のライバルカーとバトルする感じになるが、ここはドリフト中は敵車を完全に無視しよう。ラインがふさがれ、下手に敵車を避けようとすると、逆に自分のラインが崩れるので注意。

さて、ヘアピンをクリアしたあとの左複合カーブだが、ヘアピンを理想の速度でクリアしたならば、もうすでに1位の車は目の前にいるはずだ。しかし、ヘアピンで若干の遅れを取ると3位の車に邪魔される場合がある。このときは落ち着いて抜くことを考える。

スタート直後、ロケットスタートが成功し、スリップストリームもドリフトも完璧となれば、最終コーナーを迎える直線で1位の敵車を抜きさることができ、トップになることが可能。あとは最終コーナー、アウトラインから2速に落として減速し、ドリフト開始。275㎞でカーブを曲がって立ち上がり300㎞を出せれば1周クリアだ。

これで1周目45秒台前半は出せるようになるはず。あとは最終ラップに出現する周回遅れの敵車に注意し、余裕があればスリップをうまく使っていけば問題ないだろう。

ちなみに今現在のデイトナ2中級コース全国1位のトータルタイムは2分48秒台と、ほとんど神の領域に近い走りをしている。

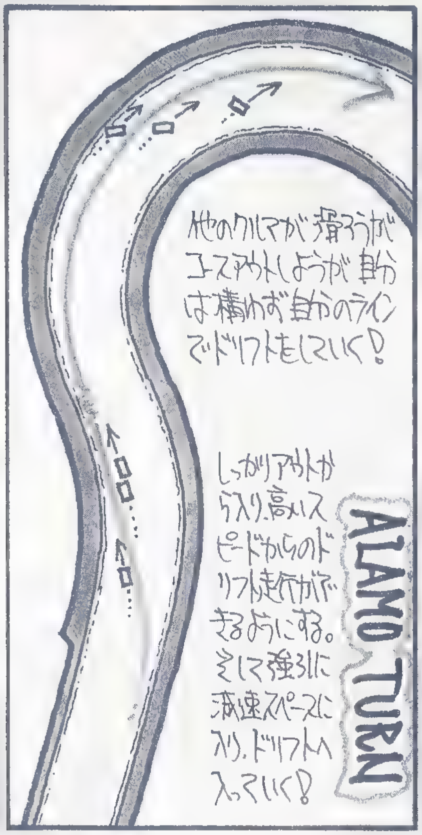
が、1周目を今回説明したこの手順で行い、2周目以降を42秒台で走ることができれば、トータル2分50秒台前半は出すことができるだろう。あとはいかに精密な走りができるかが勝負だぞ!

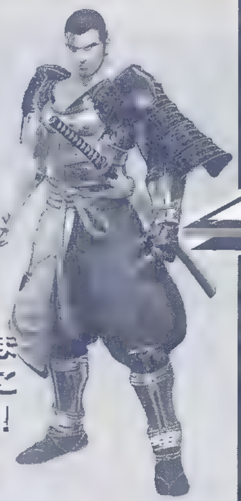

ヘアピン立ち上がりは3速で、左に寄ってラインをキープ。


トンネル内290…で4速入力。ここで1位をパスすることができる。


最終コーナーでトップに浮上!ここからは快適な一人旅だ。


最終ラップ、周回遅れのマシンに注意!でもスリップは利用しよう。





業火に焼かれなくて良かったな!

SOULCALIBUR™

©㈱ナムコ

時限タイマーで発現するものの紹介は今回で最後。え、あのキャラを待っていたのに？残念、もう出ません！

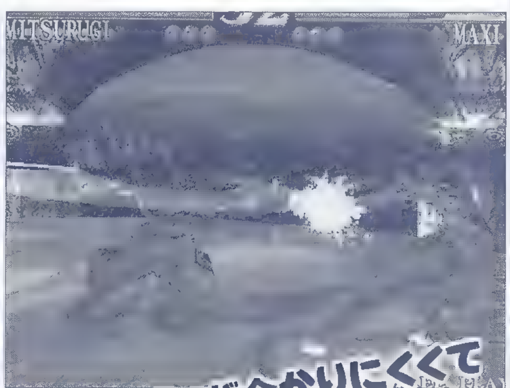
タイムリリース THE FINAL

なかには例外もあるものの、キャラの性質よりもビジュアルが重要視されているタイムリリースキャラ。特にソン・ミナ、吉光あたりの人気が高いようだが、遂に最終キャラ「エッジマスター」が登場する。それを機に今回は他の「隠し要素」も、一気に紹介していこうと思う。ただ、それらもタイムリリースによってできるようになるので、まだ基板が新しいところは…。ま、待つしかないですな。

恐怖のプレデターカラー！

タイムリリースキャラがキャラ選択画面に登場する前兆として、CPU戦とアドバタイズにのみ登場する"シルエットキャラ"。もちろん動きはそのキャラと全く同じで、そこから次に登場するキャラを想像できたが、それもキャラのカラーリングとしてスタートボタンで選択することができる。ただカラーが変わりキャラの能力が変化するわけではないので、当然対戦にはほとんど影響しない…。とは一概には言えず、実際に対戦してみたところ事のほか技のモーションが見にくい。慣れればなんてことはないが、初めてやられると戸惑うことは必至。一応、真剣勝負で乱用するのは考え物だ。

ちなみにⓀボタンで3Pカラーが選べるキャラがいることは知ってた?え、誰でも知ってる?ま、知らなかった人は一度選んでみてくれ。



モーションが分かりにくくて有利! …なのか?

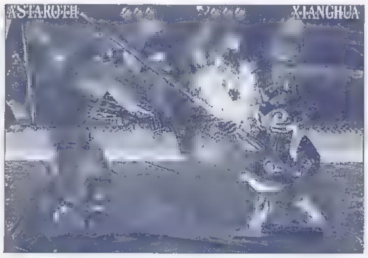
武器チェンジ！

エッジというゲームを象徴していると言っても過言ではないのが、各キャラの武器。

それが1Pと2Pとでは微妙に変わっていることは既に周知のところだが、これにエッジマスターのもの（模様等が若干違う）を加えて任意で選ぶことができるようになった。つまり1Pのコスチュームで、2Pの武器やエッジマスターの武器を装備させることができるというわけだ。

やり方はキャラ選択時にⒼボタンを、好みの表示が出るまで押していきキャラを選択するだけ。

それほど、というかまったく対戦には影響しないが、ま、気分転換したいときにはちょうどいいかもね。



目立つのはロックやシャンファ。エッジ模様がね。

エッジマスター推参！

タイムリリースキャラとして最後に登場するのが、このエッジマスター。名称から想像するに、このゲームのすべてのキャラの頂点に君臨する達人…。キリクの師匠であり、エンディングでは彼の力量を推し量ろうと攻撃する。

キャラ能力のほうは、いわゆる『鉄拳3』での木人。つまりソウルキャリバーに登場するキャラクター（デフォルト、タイムリリース関係なく）になることができる。

どのキャラになるかはラウンドごとにランダムで変化。ただ1つの法則として、1試合中に同じキャラになることはない。3ラウンドあれば、必ず3キャラ変化する。当たり判定等はマスター本体で統一されているようだ。



ある意味最強。好みのキャラを極めた後に行き着く場所。



木人と違ってキャラはすぐ分かる。当たり前だけど…。

インパクト後、君ならどうする？

ガードインパクト時の攻防

ワンパターンになりがちな、ガードインパクト時の行動を考え直して見よう。

担当：SHO

ガードインパクトの性質

対戦中、当然のように使用しているガードインパクトだが、成功時の有効な攻撃や、されたときの対応策をしっかりできる人は意外と少ない。

そこで、今回はガードインパクト時の有効な攻防を、紹介していこう。

ガードインパクトは、相手の攻撃を弾いたり捌いたりすると、相手よりも数フレームだけ先に動くことが可能となる。このときの有利なフレームは、相手が何もしなければ、21～25フレームまで無防備の状態になるので、攻撃発生の早い打撃や投げが確定となる。したがって、インパクトされた側は非常に不利なのだが、実はインパクトされた側にもこれを回避する方法が残されている。

インパクトされて、体勢を崩されたとき、反撃やしゃがむといった行動はできないが、ガードインパクトだけは出すことができるのだ。これによって、無防備な状態に攻撃されても回避することができる。

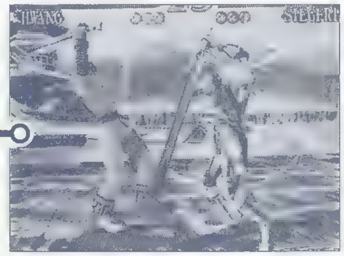
こうなると、インパクト成功時の有利フレームは7～9フレームとなり、確実にヒットする攻撃は存在しなくなるので、インパクトの必要性に疑問を投げかけたくなる。

しかし、インパクトした側が最速打撃ではなく、少しタイミングをずらして攻撃してきたときはどうだろう。相手の最速攻撃を先読みしてむやみにインパクトを出してしまうと、逆に自分からガードインパクトの空振りという硬直を生み出してしまうのだ。

こういったガードインパクト後の読み合いを突き詰めていくと、さまざまな攻撃を有効に使うことができるので、非常におもしろい。各キャラの特徴を生かした独自の攻撃でインパクトを有効に使おう。



ガードインパクトされると無防備な状態が生まれてしまうのだ。





ガードインパクトされて、早い打撃や投げを狙われても、

ガードインパクトなら無防備な状態から早く出すことが可能だ。

攻める側の選択

ここでは自分がガードインパクトに成功したときの行動をまとめてみた。

まずは、相手がインパクトで返してこないとき。この場合、確定攻撃となるのが、攻撃発生の早い打撃と投げだ。先程も紹介したようにまさに基本中の基本だが、先程も紹介したようにインパクトを返してきたときには、簡単に返されてしまう。それでも、インパクトしてこないときは、ガードすることもしゃがむこともできない確定技となるので無視できない。

ただ、投げを狙う場合、距離によって届かないときがあるので、確実性を求めるならば打撃のほうがオススメ。

打撃技を狙う場合、攻撃発生の早い打撃といってもさまざまだが、相手の硬直中に入る技の中から、より多くのダメージを与える技を使うのがベター。この場合、相手を浮かすことができるアッパー系の技を使い、空中コンボへ派生するのが基本だ。

では次に、相手が最速ガードインパクトをしてきた場合の攻撃についてだ。この場合、最速の攻撃を出してもインパクトされるだけだが、タイミングをずらすことによって、インパクトモーションの硬直にヒットする状況になる。

普通にワンテンポずらしてから攻撃するのもいいが、普段は使わないガード不能技や攻撃発生の遅い技を出し、自然にタイミングをずらしてやるといい。

ガード不能技は全キャラあるが、この状況では攻撃発生が早いものが望ましい。発生が早いものなら、もし相手がインパクトを入れていなくても反応されづらい。

攻撃発生が遅い技についても有効な技をもっているキャラは限定される。例えばナイトメアの⇦Ⓐなどがそうだ。

普段あまり使わない技だが、ヒットするとよろめくダウンになるので⇨Ⓑや投げなどが連続技となるのだ。こういった技をインパクト後に出したとき、相手が最速インパクトを入力していれば、インパクトのタイミングがずれ、一連の連続攻撃となる。

確定というわけではないが、インパクト後の下段攻撃も有効な手段だ。ある程度発生の早いものなら、下段インパクト以外で返すことができず、下段インパクトでは返せない投げ、または上段攻撃との完全な2択となる。

もっとも重要なのは、これらの選択肢の振り分け。相手の癖を見抜き、その裏をつく攻撃で翻弄していこう。



インパクト後の早い打撃は、アッパーで浮かせるのが基本だ。

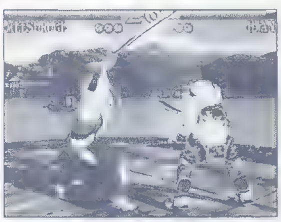
インパクト成功時の選択肢

●投げ技



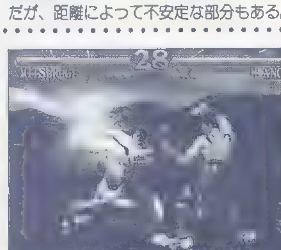
一番お手軽にダメージを与えられる方法だが、距離によって不安定な部分もある。

●早い打撃技



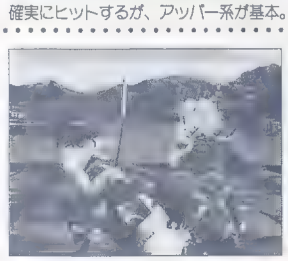
20フレーム以内の打撃技であれば、ほぼ確実にヒットするが、アッパー系が基本。

●強力打撃技



普段は使わないガード不能技や、攻撃発生の遅い技が思わぬところで有効となる。

●下段攻撃



ある程度早い下段攻撃をだすことによって、上段攻撃との2択を迫ることが可能。

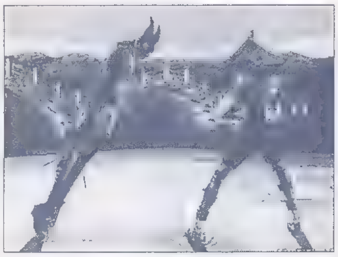
守る側の選択

ここでは逆にインパクトされたときの行動についてまとめてみた。

防御側がとる行動は大きく分けて2つ。1つは、早い打撃や投げに対して、インパクトを出す方法。もう一つは、タイミングをずらされたときの対応という形に分けられる。

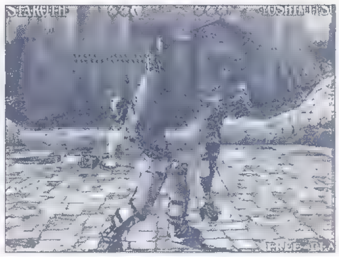
インパクトされて、体勢がくずれた硬直に、早い打撃や投げを狙ってくる戦法は、最も基本的な攻撃方法なのだが、この攻撃を完全に回避するにはインパクトで返すしかない。しかし、インパクト後に攻撃のタイミングをずらされてしまったら、先読みで出した返しのインパクトが仇となるので、むやみにインパクトを出すのは危険な行為だ。かといって返しのインパクトを無視することもできない。うまく攻撃方法を変えてくる相手ならば、完全に2択となるのであとは読み合いなのだが、ここで、インパクトされたときの有効な防御方法としてオススメしたいのが、ガード投げ抜けを使用する方法だ。

ガード投げ抜けは、Ⓖボタンを押しながら、投げ抜け入力を行うといったもので、打撃と投げのどちらにも対応ができるので効率がいい。しかも、常にガードしている状態なので、注意していればインパクト後の遅い下段攻撃や、ガード不能技にも対応することができる。つまり、この方法を使えば、返しのインパクトでしか回避できない攻撃以外は、すべて対応することができるのだ。


ガードインパクトを読まれると、危険な状態なので多用は禁物。

実際に対戦でインパクトされたときには、まずガード投げ抜けを使って様子をみるといい。もしここで、早い打撃を多用してくるようであれば、返しのインパクトを入力するように切り替えよう。

インパクト後の特殊な状況として、相手がアスタロスだった場合、アスタロスのⒷ+Ⓖ投げはインパクトすることができず、投げまでは確定してしまう。そうなると投げ抜けしかないので覚えておこう。


アスタロスのⒷ+Ⓖ投げは投げ抜けするしか回避の方法はない。

インパクトされた時の選択肢

●インパクト


早い打撃や投げに対してはインパクトしか回避する方法がない。

●投げ抜け


ガード投げ抜けをしていれば、投げ抜けする確率は非常に高くなる。

●反撃


相手がガード不能技をだしてきたときには、早い打撃で対応しよう。

●ガード


タイミングをずらされたときには、確実にガードして対応したい。

インパクト成功時のキャラ別有効戦法

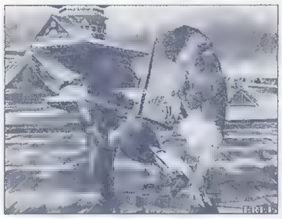
●御剣

⇩ⓀⒷ

⇨⬂⇩⬃⇦ⒶⒶ

⬃Ⓑ

稲穂刈りは非常に早く、下段インパクトでないと返されることはないので有効。ガード不能技も早いので使える。


稲穂刈りは、下段ガードインパクト以外では、回避されないのが強い。

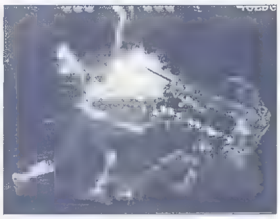
●タキ

⇦Ⓑ+Ⓚ

宿中（構え中）Ⓐ+Ⓑ

⬀Ⓑ

返しのインパクトを狙ってくる相手には、ガード不能技や、⇦Ⓑ+Ⓚが確実にヒットする。


ガード不能技は、早いものが有効。タキの場合は宿中、Ⓐ+Ⓑがいい。

●キリク

⇦Ⓑ（ホールド）

⬃Ⓑ

キリクにはあまり有効な攻撃方法はないのだが、あえてあげるならば⇦Ⓑ（ホールド）が意表を突ける。

●シャンファ

⇩Ⓑ+Ⓚ

⇦Ⓑ+Ⓚ

⬀Ⓑ

ガード不能技からアッパーまで安定した攻撃が展開できる。⇩Ⓑ+Ⓚはヒットしたら⬀Ⓑまで確定の連続技だ。

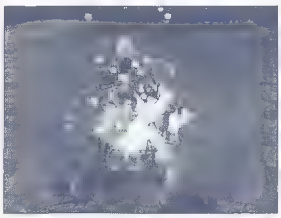
●アイヴィー

⇨Ⓑ+Ⓚ

⬀Ⓑ+Ⓚ

⬀⬃⇨⬂⬁Ⓐ+Ⓑ（投げ）

タイミングをずらすならば、⇨Ⓑ+Ⓚがオススメ。マイトアトラスは難しいが、インパクト後確定投げとなる。


非常に難しいが、マイトアトラスを相手の硬直中に出すことは可能。

●ソフィーティア

⬀ or ⬃方向走り中Ⓑ

⇩⬀⇨Ⓐ

⬀Ⓑ

早い打撃ならば⬀Ⓑでもいいが、⇩⬀⇨ⒶⒶなどもオススメだ。⬀ or ⬃方向走り中Ⓑは、ヒットしたら追い打ちへとつなぐ。

●ナイトメア


⇦Ⓐはヒットすれば、投げやアッパーにつなげられるのが強み。

⇦Ⓐ

⬀Ⓐ（ホールド）

⬀Ⓑ（ホールド）

⇦Ⓐはヒットすれば、確定連続技へと派生する。⬀Ⓐと⬀Ⓑはホールドすることが大事。

●ヴォルド

⬀Ⓚ

⇦Ⓑ（ホールド）

⬀Ⓚは浮かしてから攻撃連携につなぎやすいので、オススメ。ガード不能は早いのだが、威力は低い。

●アスタロス

Ⓑ+Ⓖ投げ

⇨➡Ⓚ

Ⓑ+Ⓖ投げは⇨Ⓑ+Ⓖと⇦Ⓑ+Ⓖを使い分け、投げ抜けを2択にさせるのが基本。

●ヨシミツ

⬀Ⓚ

⬀Ⓑ

アッパーを基本にせめるのだが、タイミングをずらすときには、⬀Ⓚがオススメ。浮かせてコンボを決めよう。


アッパーで安定するのもいいが、⬃Ⓚを出してみるのもおもしろい。

●ファン

⇩Ⓚ

⬀ or ⬂方向走り中Ⓐ

⬀Ⓑ

タイミングをずらすときには⬀ or ⬂方向走り中Ⓐを使い、リングサイドに追い込んだときには⇩Ⓚが有効だ。

中距離が主戦場だ！



ソン・ミナ

回転系の技と揚撃で常にミナペースを維持しよう！移動攻撃&つなぎに震面蹴も使えるぞ！

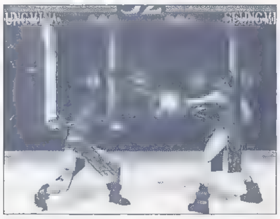
担当：KAL

遠距離戦～守るか近づくか

遠距離では、こちらから接近するか、相手の攻撃・突撃等を迎え撃つかの大きく2つの選択がある。

ラウンドスタート時などのような出会い頭では、中段の旋風光翼儀（よりリーチを求めるなら円舞刀蹴）や下段の進掃撃といった、広範囲をカバーしつつ自分はほとんど移動しない技を出しておくのが割と安全。

近づく場合は、かなりのリーチを誇る中段横斬りの纏糸斬撃か、中距離でもメインの選択肢のひとつとなる柳重刃（同じく横斬りで、中段→中段、2段目のスキは2F）といった、広範囲にわたる〝ぶん回し系〟の技で、攻撃しながら接近していくのがいい。



遠距離から近づくのにいい纏糸斬撃。ガードされたら影踏刃などへ。

中距離戦～攻撃するか移動するか

中距離なのだがまだ少し遠いというときは、柳重刃で相手の8WAY-RUNを封じつつ接近・攻撃するか、その場から断襲刃などを出してガードさせ、ペースを握ろう。

柳重刃は2段目をガードされてもスキが2フレームしかないため、そのまま攻め続けるのに非常に使える。断襲刃も2段目の突きをガードされたときのスキが3～4フレームしかないので、攻め続けやすい。またどちらも1段目で止めるという選択があり、さらに柳重刃の場合は柳旋刃と見分けにくい、断襲刃は1段目で止めると飛泉刃と見分けがつかず、出し切ると尖撃からの派生と混乱しやすい、という特長を備えている。

こうした紛らわしい技と組み合わせて使っていくことで、連携がどこで終わったのか、次になにがくるのか、といったことを読まれないようにするのが重要だ。

ちなみに単なるⒷ、つまり断襲刃の1段目と見分けのつかない飛泉刃は、ガードされても1フレームしか不利でない。柳旋刃はⒷの中段に派生させたほうがスキが少ない（9F）が、やはりここも1段目で止めたりすると相手の焦りを誘える。たまには狙おう。

やや近くなったら、中距離での主戦力である揚撃と円掃撃で強気に攻めよう。揚撃は縦の中段で浮かし技、円掃撃は横の下段で半ダウン技だ。どちらも柳重刃や飛泉刃、断襲刃などから出していくといい。揚撃は、ほぼ密着時の攻撃発生が14Fと驚異的な早さなので、相手との距離が近いほど威力を発揮する。ただし振り切るあたりでガードさせた場合のほうがスキは少なくなる（＝より痛い空中コンボを狙える）ので、先端部分をガードさせたとき以外は無理な行動は避けよう。

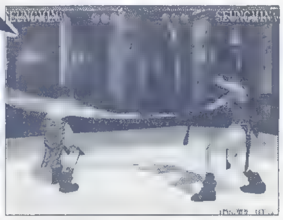
揚撃の先端部分や断襲刃、纏糸斬撃や腹突蹴などの「捌き・弾きを狙うほどにはスキは無い」技などがガードされたときは、縦攻撃メインの相手には柳柄撃、横攻撃メインの相手には影踏刃で、反撃を回避しつつ攻撃するといい。



柳重刃で接近。ミナの〝左斜め前〟方向走り中Ⓐなので要注意！



柳重刃→円掃撃を狙っていく。飛泉刃でペースを持続させるのも○。



柳重刃後はスキがほとんどないので、柳旋刃につないだり…

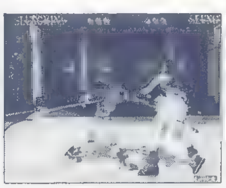


反撃をスカす影踏刃。柳柄撃もそうだが多用していこう。

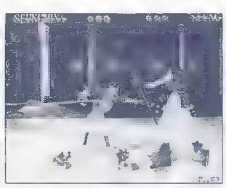
⇨➡入力で立ち状態をつくれ！

ソン・ミナをやるなら、必ず覚えて、実戦でバリバリ使ってもらわないと困るテクニックがある。それが⇨➡入力。

これは円掃撃や飛泉刃、地討蹴などでミナがしゃがみ状態になっているときに入力するもので、これをやるとミナを立ち状態にすることができる。これで円掃撃を連続して出したり、飛泉刃からすぐ揚撃を出すことができるのだ。



そこで技硬直の終わり際に⇨➡と入力しておく。これでスキなく立ち技を出せる。



飛泉刃や円掃撃などのあとは、内部的にしゃがみ状態。このままだと立ち技を出せない。

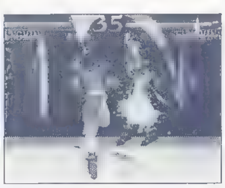
コンボはこれで決まり！

ミナは、浮かしたあとはとにかく「揚撃」で追い打ちしよう。相手が浮いたら揚撃で追い打ちしよう。ただしⒶⒶⒷ、揚撃、亢撃のカウンターヒット時、揚撃の先端ヒット時には、キリクと同じく⇨ⓀⒷが入る。

また、弾き・捌き成功時に、旋陣烈亢撃を出してみよう。弾（捌）かれたあと最速の弾き返ししかしない相手に超有効だ。ガードされても⇦Ⓐ+Ⓑで止めればスキは2Fのみ。



相手を浮かすことができる。ここに揚撃で追い打ちすると、5割コンボの完成！



⇦Ⓐ+Ⓑの2発目ヒット寸前あたりでⒷを追加入力。すると旋陣烈亢撃となり…、

●遠距離で使う技

・その場
旋風光翼儀(⬆Ⓐ+Ⓑ)
円舞刀蹴(Ⓐ+Ⓚ)
地討戟(⇦⬅Ⓑ)
進掃撃(⇩Ⓐ+Ⓚ)
・接近
纏糸斬撃(⇘Ⓐ)
柳重刃(左斜め前方向走り中ⒶⒶ)
巌衝撃(⇨➡Ⓑ)
亢撃(上下方向走り中Ⓑ)
天舞跳輪儀(⇙Ⓑ+Ⓚ)

●中距離で使う技

・攻撃
揚撃(⇘Ⓑ)
円掃撃(⇩Ⓐ)
柳旋刃(上下方向走り中Ⓐ)
柳重刃、潜牙抱払刃(⇦⬅ⒶⒶ)
飛泉刃(⇖or⇩Ⓑ)
断襲刃(ⒷⒷ)
潜牙連尖撃(⇨ⒷⒶ)
滑面昇蹴(⇖ⓀⓀ)
・移動
影踏刃(⇦Ⓐ)
柳柄撃(左ステップ中Ⓑ)
天舞跳輪儀、頂槌撃(Ⓖ押しながら上方向と同時にⒷ)
巌衝撃
・つなぎや割り込み(＝近距離で使う技)
腹突蹴(⇘Ⓚ)
顎砕蹴(立ち上がり途中Ⓖ)
地討蹴(⇩Ⓚ)
震面蹴(上方向と同時にⓀ)

小技を駆使して攻撃力アップ!



ナイトメア＆ジークフリート

間合い内では、あらゆるチャンスから投げを狙おう。

担当：REP

防御的スタイルの限界

こちらの攻撃だけがぎりぎり届くような間合いから、大振りな剣撃を振り回して相手を近寄らせない闘い方は、ナイトメアに不慣れな相手に対してはかなりの効果を期待できる。

しかし、ナイトメアの構えや、連携をある程度理解している相手に対してこのような闘いかたをしても、攻撃が届かないぎりぎりの間合いをうろうろされて、Ⓐ⬇ⒶⒶのようなスキが大きい技を空振ったところに反撃を受けやすい。

足を止めて大技を振り回すスタイルは、相手をリング際に追い込んだ場合や、勝手に突っ込んできて自爆してくれる相手には強いが、8WAY-RUNをうまく使ってスカシ待ちしてくる相手（特にリーチ、突進力のあるキャラ）に対しては限界がある。

やはり、こちらから接近して攻め込むスタイルも必要なのだ。

オススメ小技

「自分から攻め込む」といっても、様々な手が考えられるが、今回オススメしたいのは、「使いやすい小技を当てて、自分が有利な状況を作ってから投げやダメージの取れる大技を仕掛ける」という攻め方。

使いやすい小技としては、ダークミドルキック（⬠Ⓚ）、ショルダーチャージ（⇨➡Ⓚ or ⬠ or ⬠方向走り中Ⓚ）、スピンキック（Ⓐ＋Ⓚ or ⇧ or ⇩方向走り中Ⓚ）が挙げられる。技ごとに特長、攻めかたを見ていこう。

●**ダークミドルキック**

発生の早い中段なので、非常に使い勝手がいい。最大で⬠ⓀⓀⒷと3発まで派生するので、ガードされた場合も相手が手を出しにくいのもポイント。

ヒット後にも投げの間合いに残る場合が多いので、中段（⬠Ⓑ）と投げで選択をかけよう。

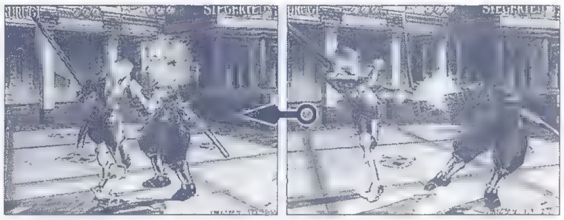
厳密にはダークミドルキックをヒットさせても、相手が発生の早い小技で暴れると割り込まれる可能性があるが、ここは強気にいったほうがいいだろう。

●**ショルダーチャージ**

この技も発生の早い中段で、なおかつ相手の上段攻撃をくぐりつつ攻撃することができる。8WAY-RUNからも出せるので、デキスターホールド中Ⓐをヒットさせた後のように、ちょっと間合いが離れているが自分が有利、という場面で使うのも有効だ。

ヒット時は間合いが離れるので、リーチのある⬠Ⓐ、⬠Ⓐ等が有力な選択肢となる。

カウンターヒット時はダウンを奪え、リングアウトも可能なスグレ技だ。



投げと中段で選択を迫れ。

相手の技をガード後などに出すのもいい。



発生が早く、上段をくぐりながら攻撃できる。



リーチのある技を連携させたり、間合いを詰めるのもいい。

●**スピンキック**

スピンキックはガードされても自分が有利というのが大きな特長。スピンキック↓Ⓐをガードされた場合も自分が有利だ。

ヒット時は他の小技とは比較にならないほど有利で、スピンキックヒット時は10フレーム有利、スピンキック↓Ⓐヒット時は11フレームも有利となっている。

とりあえずスピンキック↓Ⓐで止めて、投げと⬠Ⓑの2択をかけるのがオススメだ。投げにしろ⬠Ⓑにしろ、ヒット時には割り込まれることはない。

ガードされている場合は、ダークミドルキック等、発生の早い小技への連携も混ぜると、さらに効果的。

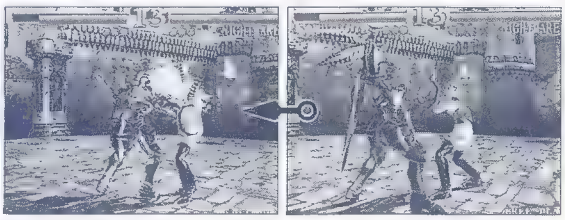
スピンキック↓Ⓐをしゃがんで避けるような相手には、スピンキック↓Ⓚを見せておこう。

スピンキックは、右方向に身をかわしつつ回し蹴りを繰り出すため、8WAY-RUNで反時計回りに移動しながら出すと、大きく相手の右側面に回り込みながら技を出すことができる。相手の周囲を、反時計回りに旋回しつつ接近しながら出していくといいだろう。

この技使ってる?

●**チーフホールド**

レバー⬆（⬇）Ⓑ＋Ⓚ入力すると、回転しながら軸移動しつつチーフホールドへ移行する。モーションが派手で、威嚇効果満点（?）の「オアー!」というボイスが入るため、うまく使えば、移動＋フェイントに役立つ。投げが届くくらいの間合いで、いきなりチーフホールドへ移行↓Ⓖで素早く通常構えへ戻す↓投げ、のようにして、ビビって固まっている相手を投げてしまおう。投げばかりでなく⬠Ⓐや⬠Ⓑ、チーフホールドⒷ等を出していくのもいい。



固まっている相手に、すかさずⒼキャンセル→投げ。

チーフホールドで相手をビビらせて

●**シャドウスライサー**

シャドウスライサー（⬠Ⓐ）は、通常はガードされると不利で、一部の立ち上がり途中攻撃で反撃を受けてしまうが、ホールド（ボタン押しっぱなし入力）すると、ガードされても自分のほうが8フレームも先に動けるようになる。

もちろん、ホールドすると発生が大幅に遅くなるので、毎回ホールドするわけにはいかない。起き攻めの時など、技の出かかりをつぶされそうにない場面でホールド入力していくといいだろう。

ガードさせた場合は、すかさず⬠Ⓑを重ねるのがオススメ。この状況が自分に不利だと知っていてガードを固める相手には、投げを混ぜよう。

同様にバックスピンスラッシュ（⇦Ⓐ）をガードさせた場合も、9フレームも有利であることも覚えておこう。ガードインパクト後などの⇦Ⓐをガードされたら、さらに選択をかけるのだ。

ちなみにⒷ⬇Ⓐも、ホールド入力するとガードされても3フレーム有利となる。

●**シャドウインパクト**

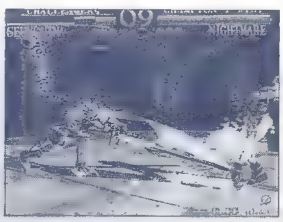
⬠（⬠）方向走り中Ⓑで出せるこの技、中～遠距離で相手が技を空ぶったときの「あと出し専用技」として有効。

●**ルークスプリッター**

⇨➡Ⓑ or ⇨方向走り中Ⓑで出せるこの技はダメージが大きく、ダウンさせた相手に追い打ちとして当てやすい。

●**ライドスラッシャー**

⇨➡Ⓐ or ⇨方向走り中Ⓐで出せるこの技は、相手が遠距離で移動中にいきなり出すと効果的。リーチが長く、奇襲効果が高い。



空振りに対してすかさず出せれば、かなり有効。

ソウルキャリバー 対戦基礎講座

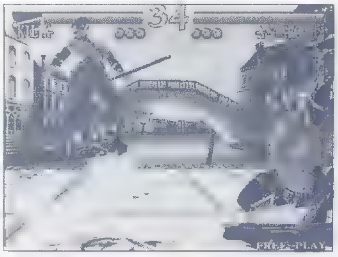
第5回：8WAY-RUN総括

その可能性はまさに無限。8WAY-RUNを主軸とした立ち回りこそが、ソウルキャリバーの神髄なのだ。

担当：ちゃっきー

今まで何度となく特集してきた8WAY-RUN。キャリバーを象徴しているともいえるこのシステムを使いこなすことは、対戦において非常に重要度が高い。今回ここでは、その中でも特に重要な上下方向の走り、つまり横移動について深く考えてみよう。

横移動というと、縦斬りをかわすことが主な使い道で、横斬りに対しては無力というのが常識のように考えられている。確かにそれは間違いではないのだが、そこで止まってしまうのはあまりにもったいない。その欠点をフォローする手だてはまだまだ残されているのだ。8WAY-RUNをより有効に活用し、闘いを有利に展開していこう。



横斬り弱いという弱点をカバーすれば、さらに可能性は広がる。

近距離での横移動

横斬りに弱いという欠点から、中～遠距離での様子見に使われがちな上下方向の走り。しかし、横移動がその真価を発揮するのは、むしろ相手との距離が近いときである。

その理由は、小回りになることで急角度に移動するため。これによって横斬りを避けられるチャンスも格段に多くなるというわけだ。

そして、ステップの活用。これまた今までに何度も紹介していることだが、近距離では初速の速いステップを使い、そこから8WAY-RUNへと移行するよう癖をつけておきたい。入力的には、上方向なら⇧☆⬆、下方向なら⇩☆⬇といった具合になる。



小回りに動ける近距離ならば、横斬りでもかわせることが多いぞ。

かわすことだけを考えず…

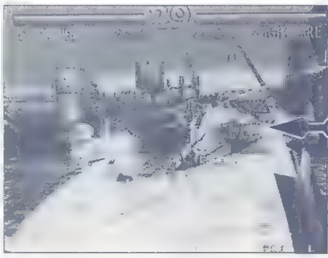
横移動を使う第一の目的は、もちろん技をかわして反撃することにある。しかし、そればかりを考えていては、横斬りに対応できない。

そこで重要になってくるのが、横移動中のガード。移動中も反撃のことばかり考えず、発生の遅い横斬りがきた際にはしっかりガードしよう。

近距離では、このテクニックがさらに重要になる。横移動で少し軸をずらしたら、いったんガードして様子を見る…という方法を使えば、直線的な攻撃をかわしつつ、ある程度横斬りにも対応できるぞ。



横移動の最中にも相手の動きをよく見ておくことが大切だ。



発生の遅い横斬りは、見てからガード。これでリスクを軽減。

最重要！移動の方向

各キャラの持つ技一つ一つには当然のごとく攻撃範囲があり、「かわしやすい方向、かわしにくい方向」がある。これは縦斬り、横斬りの両方にいえること。横移動を使う際には、当然「かわしやすい方向」に動いたほうがいい。

もちろん、1つのキャラにも多数の技がある。しかし、使用頻度の多い技に照準を合わせておけば、ある程度キャラ別の対応はできるはずだ。

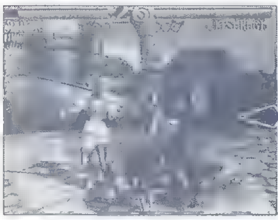
●右回りが有効なキャラ

1P側なら奥、2P側なら手前という右回り方向の移動が有効なキャラの代表は御剣。基本技のⒶと、下段のメインとなる⇙Ⓐがかわしやすいのが大きい。もちろん逆回りの技もあるが、それほどダメージが大きいものはない。

そのほか、アッパー系の縦斬りが右回りで避けやすいナイトメア（ジーク）など、右回りが有効なキャラは多い。



例えば御剣戦。右回りの移動を心がければ、全体的にかわしやすい。



何といっても、メインの下段攻撃となる⇙Ⓐをかわせるのが大きい。

●左回りが有効なキャラ

一方、それほど多くはないが、左回りのほうがいいキャラもいる。代表例は、アイヴィーとシャンファ。基本のⒶが上に紹介した3キャラとは逆回転になっているほか、横移動対策として多用する⇨➡Ⓐも同じ方向。左回りでかわしやすくなっている。



逆にアイヴィー戦は左回りがいい。特に近距離時に有効だ。

●攻撃範囲の広いキャラ

キリクとソン・ミナの場合、メインとして使う⇨➡Ⓐや⇩Ⓐ+Ⓚといった横斬りの攻撃範囲がかなり広い。このため、どちらに移動しても当たってしまうというのが実状だ。

このため、横斬りに対してはガード、というセオリーに従った行動がお薦め。無理な横移動は控えめに。



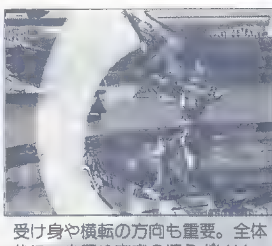
キリク、ソン・ミナの横斬りは攻撃範囲が広く、かわしづらい。

横転方向も考えて

通常時の移動ばかりでなく、ダウンさせられたときも、移動方向は重要だ。この場合もほとんどの場合右回りのほうがいい結果をもたらす。通常の横転のほか、レバー受け身やⒼ受け身を行うときにも、右回り方向を心がけるといい。

例えばナイトメア（ジーク）が相手のとき。追い打ち兼起き攻めとして使われる⇙Ⓑや⇨➡Ⓑ、そして⇙Ⓐも左側のほうが攻撃範囲が広いため、右回りに横転（または受け身）したほうが、格段にかわしやすいのだ。

もちろん、逆側でなければ避けられないケースもある。このあたりは、対戦経験を積んでいくしかない。



受け身や横転の方向も重要。全体的に、右回り方向のほうがいい。



もちろん、左回りがいい場合もある。例えば、御剣&吉光の⇨➡Ⓑ。

■注目！生徒数倍増！近い将来、頂点を制するゲーム専門校

電脳全開



Gデザイナーとして生きていきたい！

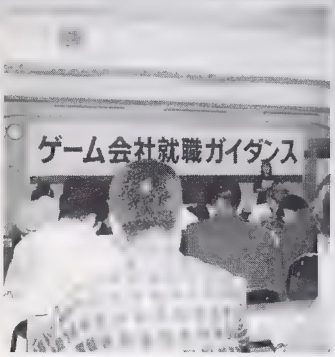
本学院生は、そんな熱い思いを胸に目標にむかって真剣に学んでいます。

平成11年4月生入学願書受付中

●今期の出願率も好調です

注目されるのは業界に詳しく就職に強いから

■本学院では先日、就職先企業の人事担当者を招き「ゲーム会社就職ガイダンス」を行いました。生徒は掲示されている求人票も参考にして就職先を選択します。就職を成功させるために、進路指導担当者の面談や担任教師との相談やアドバイスなど、生徒一人ひとりにきめ細かな指導をしています。（進路指導部）



どこより低廉学費実現 学院奨学金24万円支給

返済義務のない奨学金24万円を入学生に支給することで、ご父母や本人の経済的負担を軽減。また、クラスは担任制で先生は現役のGデザイナーか現場経験者が徹底指導しています。





体験入学&学院見学等

体験入学は毎月第2土曜日午後1時開催。学院見学、入学相談は毎日実施。参加希望者は電話でお問合わせの上、お申込みください。

■就職抜群！　学生寮完備。朝日・毎日・読売新聞社等奨学金制度（学費全額免除・給与月 12万円）、さくら銀行提携教育ローンあり。学院見学随時可→日時をＴＥＬにて要予約。

99年4月生願書受付中

ゲームデザイナー学部 全日制2年・定員500名

- プランニング科
- グラフィック科
- キャラクター科
- プログラム科
- デジタルサウンド科



文部省認可ＣＧＡＲＴＳ協会認定ＣＧ教育校　社団法人・日本漫画家協会賛助会員　社団法人 日本映画テレビ技術協会会員

日本ゲームソフト学院

〒101-0061 東京都千代田区三崎町3-4-9 ☎03-3261-8211

入学案内書 はがき（住所・氏名・年令・電話番号明記）か、電話で上記まで（無料）



そして、命は繰り返す…

滅びの運命に抗う最後の人類、バスターとレアナ。真実を知らぬまま、最後の敵を下した彼らの前に、すべての元凶である「石のような物体」が姿を現した…

RADIANT SILVERGUN™
レイディアント シルバーガン

最終回

担当：RED



ステージ6Aは実質的に最終面となるステージで、登場するのもボスの「XIGA」のみとなっている。

「XIGA」はステージ5Aボスの巨大戦艦、SBS-130と同様「パーツ」というものがなく、1～4までの各段階ごとに分かれている。

ボスの耐久力ゲージは各段階ごとにリセットされるようになっていて、100%破壊するためには4段階すべてを破壊しなくてはいけない。

撃破までの難易度は自機の武器レベルに大きく影響される。各段階とも、時間の経過とともに厳しい攻撃パターンがくるようになっているので、効率良く撃ち込んで素早く破壊することが最良の攻略法となるのだ。やられる前にやってしまえ、ということ。

ステージ5Aまでの稼ぎがうまくなってくれれば、武器レベルが高くなって「XIGA」も簡単に倒せるようになるので、ここで苦戦している人は途中の稼ぎをミスらないようにすることを心がけよう。

第1段階

ボスが爆風の中から立ち上がって、走り始めたころには当たり判定が発生するので、体当たりに注意。

ボスが走り出したら、左の写真のような位置から、B+Cを撃ち込もう。武器レベルが十分上がっていれば、攻撃が始まる前にこの段階を破壊できる。

ボスが弾を撃ち始めたら、自機を追尾してくる照準を、追いつかれない程度に引きつけながらゆっくり動いて、オレンジ弾を避けていこう。

第1段階をクリア（自爆、撃破問わず）すると、かかと落としを仕掛けてくる。この攻撃は画面の左上と右上が安全地帯になっている。



このような位置関係でB+Cで撃ち込むと効率良くダメージを与えることができる。



照準を引きつけつつ、オレンジ弾を避けよう。



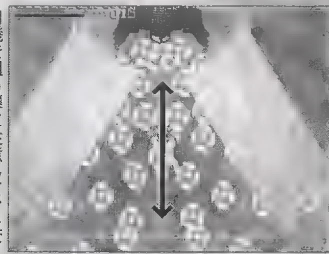
第1段階終了時にはかかと落としが来るので注意。

第2段階

まず、両腕から太いレーザーを撃ちつつオレンジ弾を撃ってくるが、ここはボスの真正面で上下の動きだけで避けるのが楽だ。自機を狙っているのは、指先から撃たれる単発の弾だけということに注目。

ピンク弾を撃ってきたら、写真のように目の前に張り付いて、B+Cで撃ち込む（武器レベルが高ければここでボスを破壊できる）。ピンク弾は2回自機の下をかすめたあと、3回目は当たるように撃ってきているので、3回目でソードを使って回避しつつゲージをMAXにしておこう。

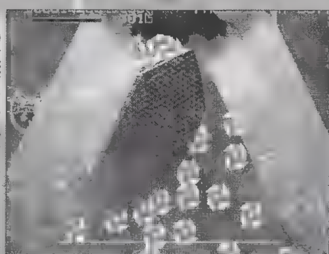
2回目の太いレーザー+オレンジ弾は、しばらくレーザーの内側で避け、狭くなってきたらハイパーソードを使って外に逃げてしまおう。



自機を狙う弾に注意して、上下の動きで避けよう。



3回目は当たるので、ソードの準備をしておこう。

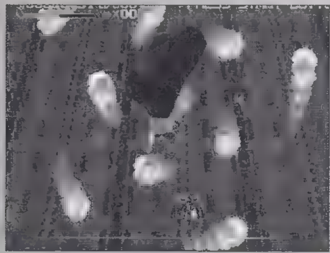


この攻撃はハイパーソードで外に逃げてしまおう。

第3段階

ピンク弾→火炎渦巻き弾→緑色の針状レーザーまでに倒してしまいたい。ここまでに倒せなければ武器レベルが低すぎると考えよう。

緑色の針状レーザーまでに破壊できなさそうな場合は、途中のピンク弾でゲージをためて、緊急回避用のハイパーソードをストックしておくことを忘れずに。



始めのうちは簡単。武器レベルが高ければ楽勝だが…、



ここら辺で破壊してしまわないと厳しい。

ピ・ン・チ

第2～3段階は長引くとかなり危険な攻撃がくる。

第2段階の後半は、サマーソルトキックからのバラマキ弾がきつい。この攻撃は、ボスが左下→左上→右上→右下と移動しながら撃ってくるので、自分もボスと距離を取るように、早めに時計回りに移動しながら弾避けしよう。

第3段階の緑の針状レーザー以後の攻撃は、はっきり言って鬼。第2段階の後半はパターンを覚えれば十分避けられるが、第3段階の後半、渦巻き火炎弾にレーザーが混じるところは本当にきつい。

これらの攻撃は、稼ぎがうまくなって武器レベルが高くなれば、「見なくて済む攻撃」。この場面の避けかたどうこうより、途中の稼ぎを頑張ろう。

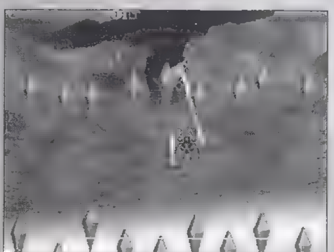
第4段階

第4段階は、降り注ぐ青いクリスタル弾と、時折混じるレーザーをひたすら避けながら撃ち込んでいくだけ。特に楽な避けかたというものはないので、ガンバって見切って避けよう。

時間の経過とともに、クリスタル弾の発射間隔が短くなり避けるのが難しくなるが、武器レベルが十分に上がっていれば、B+Cの撃ち込みだけで問題なく倒せるはずだ。

時間がかかって発射間隔が短くなってきたら、画面一番下からAで撃ち込んでいくようにするといい。

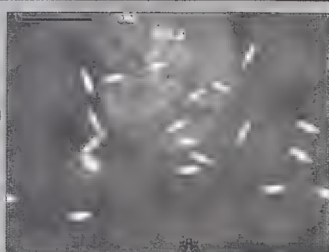
稼ぎにこだわるなら、このボスは第1段階からずーっとB+Cを出しっぱなしにしてウェポンボーナスを多く取るようにしよう。B+Cはボタンを離すとウェポンボーナスのカウントがリセットされるようなので、うっかりボタンを離さないよう注意。



クリスタル弾が早くなってきたら、下からAで撃ち込もう。

STAGE RADIANT SILVERGUN 1A

このステージは、ショットを撃つこともソードを使用することもできず、「石のような物体」からの攻撃を60秒間避けるだけ、というちょっと変わったステージとなっている。

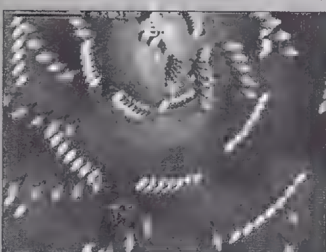


スタート～20秒まではこの攻撃。大きく動けば問題なし。

最初の20秒間は、画面全体からオレンジ色のレーザーがランダムに湧いてくる。この攻撃は、画面全体を大きく動き回って避けると楽。「石のような物体」には当たり判定はないので、画面上のほうまで使って大きく動こう。

次のオレンジ弾と青弾が全方向に発射されるモードは、オレンジ弾のスキ間に入ることは考えないで避ける。ある程度前に出たほうが避けやすいだろう。

ラスト16秒は、「石のような物体」からなるべく距離をとったほうが避けやすい。画面左下で避けると避けやすいだろう。



青の5WAYとオレンジの7WAYの間を抜けていこう。



物体との距離をとるため、左下で避けるのがいい。



担当：GED

攻略はいよいよ実戦の最終面に突入！ラス面コンティニューで反復練習あるのみ！

最終回

1面クリアで1000万！

あまりスコアにこだわらなくても1面の点効率が気になるプレイヤーは多いようで、「1面で1000万ってどうやるの」という話もよく耳にする。まあ、「1000万」という響きの良さだけでなく、上級者の目安が1面1000万という感もあるので、気にもなろうというもの。

そんなわけで、1面の稼ぎパターンをスレイブ（イクシオンベース）を例にして紹介しよう。

本文中では、自機であるスレイブと、援護機となるスレイブを区別するため、それぞれ「自機」「オプション」と表記する。

序盤のA10でのかすり

最初に差が出るところは、A10の撃つ9WAY弾でのかすり。

重要なのは、出現時に真正面にラインを合わせ、きちんと真下に撃たせること。斜めに撃たせてしまうと真下に平行して下がれないので、かすり続けることが難しいからだ。うまくかすり続けられれば、それだけで3万は入るぞ。


サークルの左端で待ちかまえ、画面上部からかすり始めよう。

中型戦車3台で8倍を狙え！

1面最大の稼ぎポイントはLG2×3のシーン。ヘリポートの勲章と右下のザコ戦車（内側に勲章を出させるため、右から先に破壊）の勲章をすばやく回収し、LG2（1台目）の弾封じに向かう。

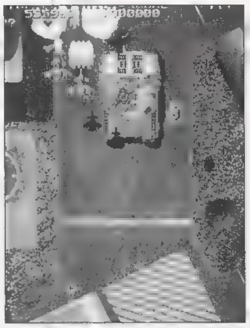

写真1：左端に張り付き、弾を封じつつ砲塔だけを破壊しよう。このとき2つ目のオプションは取らず、左からのザコ戦車の勲章を回収するため、オプションを左上に置いておこう。


写真2：2台目のLG2はすでに撃ち込んであるので、3台目のLG2へ重点的に撃ち込む。すべての同時破壊を狙うため、ここでの撃ち込み調整が重要だ。


写真3：フェアリーが出現する瞬間に画面上端へボムを投下し、ショットを撃ちつつ画面下へ移動しよう。ここで破壊と同時に勲章を回収し、右のザコ戦車の勲章をかすめつつフェアリーを回収する。

狙いは「1台目からフェアリー出現→3台すべてをクイック&同時破壊→フェアリー回収」にある。チェーンをつなぎ、フェアリーが8倍で取れれば成功だ。詳しくは連続写真1〜3を参照。

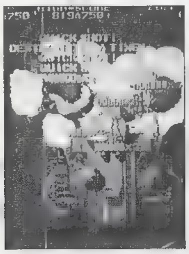
フェアリーを回収したら、残った勲章を後回しにし、左上から出現するA10をクイックで破壊する。ボスでのかすり効率を下げないため、ボムアイテムを先に回収してからオプションアイテムを取ろう。

ボスの砲塔は前→後ろの順に

ボスは、後方砲塔×2に軽くダメージを与えておき、前方砲塔にボムを投下。少し遅らせて後方砲塔に撃ち込み、「前方→後方」の順でクイック&同時破壊を取る。

ミクラスを出現させたら、すぐ上のザコ戦車を破壊しないように注意しつつ10万モードに。このザコ戦車は爆風がおさまってから破壊し、1万勲章を回収すること。

ボスの第1形態は主砲を真下に誘導してかすりを狙う。なるべく長くかすりするため、砲台が固定したら上からかすり始めよう。自爆で第2形態になると10万落ちなので注意してほしい。3万勲章を回収したらボスを破壊する。ボス破壊時に873万以上あれば、クリアボーナスを足して1000万オーバー。危険なかすりを抜きにしても990万にはなるはずだ。


同時破壊は前方砲塔が先。ボムを使って確実にボーナスを取ろう。

リスタート設定で練習しよう

前作にあった「ゲームモードの選択」と「最終面のリスタート設定」は、今作でも存在する。設定の変更が必要だが、前作にもあっただけに、発売直後から設定を変更している店も多かったようだ。

参考までに、設定の変更個所を紹介しておこう。

テストメニューの「ゲームセッティング」にある、

●リスタートファイナルミッション・オン・コンティニュー
●スペシャルステージ

の項目を「ON」にすれば、それぞれのモードが追加される。

特に前者は、コンティニューで最終面を（文字どおり）死ぬほど練習できるのでマニアにはうれしい限りだ。ただ、コンティニューしてでもエンディングが見たいプレイヤーにはちょっと厳しいかも。


スペシャルは、全ボスキャラとの連戦！


大量の撃ち返し弾が熱いエキスパートモード。ボスも撃ち返してくるぞ！

ROUND7 REAL BATTLE Phase 2

隠しボーナス

●画面左端の格納庫の最下部（左の写真参照）に重なっているとミクラスが出現。対象格納庫は3カ所あり、どれも画面左端のもの。
●クイックショット対象敵機は「A10、MG3、LG1、LG2、MA2、LA2」の6機種。
●道中の同時破壊対象となる敵機&敵施設は「MG3、LG1、LG2、クレーン」の4種で、各10万点。基本は2つ同時破壊だが、MG3だけは3機同時破壊でボーナスが得られる。
●ボスの前方シャッター砲を左右同時に破壊すると10万点。
●ボスの後方シャッター砲を左右同時に破壊すると10万点。



基地に入ってすぐの画面左端に見えるこの格納庫。「一番下のライトのすぐ左」にしばらく重なっているとミクラスが出現。次の同様の場所にも2匹目が。

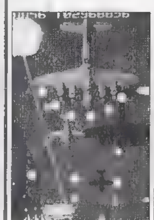


「左端の格納庫」3つ目にもミクラスが隠れている。重なる場所は、同じく「一番下のライトのすぐ左」。



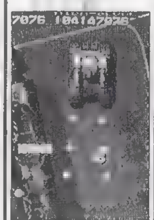
後半にあるクレーンも同時破壊対象だ。

A10



5000点→5万点

MG3



5000点→5万点

LG1



1万点→10万点

LG2



1万点→10万点

MA2



3000点→3万点

LA2



1万点→10万点

クリアのためには鬼となれ!!



最終面は、とにかく速弾を撃つザコ戦車（以下、速弾戦車）の弾を警戒し、絶えず動くことが基本となる。画面内に数台いる場合も多いので、「コン、コン、コン…」とレバーを小刻みに入れ、追い詰められないように少しずつ移動すること。



中型機の9WAY弾も静止して避けるのは厳禁。後方に速弾戦車が隠れているぞ。

ただし、自機を狙っていない「真下に高速弾を撃つザコ機」や「LG2（後方シャッター砲）」には通じない。速弾ザコ機が出現したら、ショットを撃ちながら小刻みに横へ動き、なるべく正面を横切らないように心がけよう。

LG2は、
●全方位弾は自機を狙う弾が基点となっている
●一定周期で撃ってくる
●密着していると弾を撃たない
ことを念頭に置いて対処しよう。ただ、1、2台ならまだしも、6台ものLG2からなる難所（3匹目のミクラス付近）では無理せずにボムを使ってしまうといい。

画面端近くのLG2はスクロールアウトで弾を封じることができるし、砲塔を壊して放っておけばフェアリーもでる。稼ごうとすると激ムズだが、「フェアリーはボムを出したら用済み」と割り切って考えれば、使用ボム数以上の補充もそう難しくないはずだ。鬼畜呼ばわりされる恐れもあるが、クリア重視なら耐えるべし。



画面端のLG2は、スクロールアウトで弾を封じられるぞ。

シーンは3匹目のミクラスの直前に戻るが、自機狙いの高速弾を超連射してくる「LG1」×4も、対処法を知らないとかなりキツイ。ただ、いかに高速連射弾とはいえ、正確に自機を狙うので、覚えてしまえばLG2よりは楽。

1、2台目が出現したら、遅めのオレンジ弾を少し引きつけてから、連射弾に合わせて左から大きく上に回り込む。両サイドのザコ戦車は真正面にしか撃ってこず、画面端にいれば当たることもないので恐れずに回り込むこと。下に戻り、中央まで回り込んだら、画面上部中央にボムを投下し、後続のLG1×2の砲塔まで一気に破壊する。



上を抜けられることに気付けば一気に楽になる。

各LG1は、フェアリーを出した直後に高速弾を連射してくるので、出現と同時に破壊してしまおう。もちろん、そのためには破壊寸前にしておく撃ち込み調整が重要となる。出現順の通り、「左下→右下→左上→右上」の順に撃ってくるので、各LG1には右に移動しながら撃ち込むこと。

BOSS



第1形態は、多方向高速弾を撃つ後方シャッター砲を優先して破壊する。出現時に重なって撃ち込んでおけば、片側はすぐに破壊できるはず。追い詰められそうだったらボスの上を通って逃げること。

中央に小型シャッター砲×6が出現したら、多方向オレンジ弾+自機狙いの速弾（写真1）と、自機を狙う拡散弾の連射（写真2）



写真1：正面で速弾を引きつけ、少しずつ横へ。

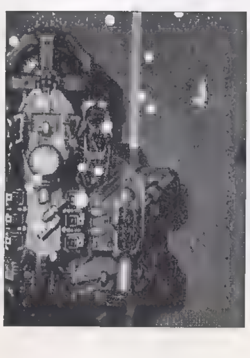


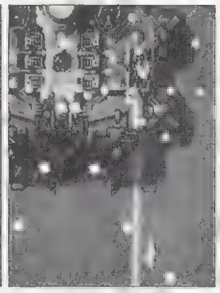
写真2：ひきつけながら避け、追い詰められそうになったら一気にボスの脇を抜ける。

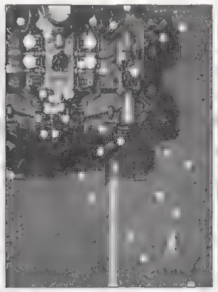
に注意しよう。どちらの攻撃の後も、かわした後に重なれるぞ。

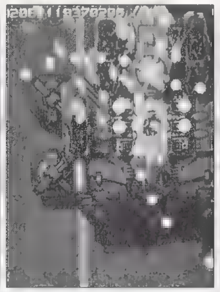
このときに限らず、小型シャッター砲×6が閉まっているときは重なり&撃ち込みのチャンスなので、開閉はしっかりチェックしておくこと。

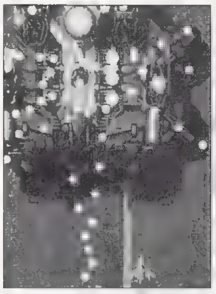
第2形態の攻撃は、左の写真を参考にしてほしい。


写真3：第2形態最初の攻撃は自機狙いの連射弾。砲塔が開き始めたら上を通って避ける。


外側から挟み込む高速連射弾は、いったん外に抜け、すぐに中へ。


オレンジ弾は、各弾間で一時停止しながら渡る。肝心なのは、高速弾の避けとかぶらせないことだ。


上を抜けるときは「回転弾に追いつかず、破壊可能弾に追いつかれない」ように小刻みに。


これは無理せずに「ボム+撃ち込み」で破壊してしまおう。



高速弾の見切りと微調整が要求される最強ボス。道中でしっかりボムを補充してあるか!?

ここでは、避けるべき攻撃とそのコツ。ボムを使ったほうがいい攻撃を紹介するので、参考にしてほしい。要は、どこでケチってどこで使うのかということだ。

●第1形態

基本的に正面（両翼の機銃が撃つ弾の間）で避ける。自機狙い弾ばかりなので、無駄な動きはせず、弾を正面に誘導すること。

写真Aの攻撃をかわしたら、次の写真Bに注意。ギリギリまで弾を引きつけ、横に小刻みに動けば避けられるが、決めボムで張り付き、撃ち込むことをオススメする。


写真A：2つで1セットになっている弾をかわしたら、


写真B：この攻撃にボム。あらかじめ前に出てから使おう。

●第2形態

まず正面に並列の連射弾がくるのでその隙間で耐える。微調整命。

次のばらまき高速弾は、写真Cのワイド連射弾を避けるため、大きく避けること。この次もばらまき高速弾がくるが、正面をキープするように少しずつかわす。次の写真Dの攻撃は迷わずボム。


写真C：ワイド連射弾がくるので大きく外を回ってかわす。


写真D：この大量のワイド連射弾には、迷わず決めボム。

●第3形態

最初の扇弾（写真E）は正面で待ち、左右にテンポよく切り返す。

次のばらまき（写真F）は、遅い弾に混ざって高速拡散弾がくるので、大きく避けること。

このあと、2種類の大量ばらまき攻撃がくるが、どちらも単純に弾避けの腕が試される。残ボムはここで使ってしまおう。2種類のばらまきが終わると再び扇弾へ。

ボスを破壊すると都心部めがけてミサイルが発射されるが、尾翼が伸びた後、重なって撃ち込めば楽に撃墜できる。ミサイルを壊せなくてもエンディングに変化はないが、破壊時に10万点入るぞ。そして、スタッフロール後にはなんと1000万ものボーナスが加算されるのだ！では、健闘を祈る！


写真E：破壊可能弾に撃ち負けないよう、小さな動きで避けよう。


写真F：見づらい高速拡散弾が混ざっているので注意！

INFORMATION

TOPICS
○「こなみるく」仙台店オープン
栗林みえちゃんのイベント開催！
○「グルメバトルクイズ　料理王」
ディナーが当たるキャンペーン
○「ぽけっとぷよぷよSUN」
ぬいぐるみプレゼントキャンペーン
○渋谷INTI「GAME JAM」
イベントリポート

JOYPOLIS
○岡山ジョイポリス
イベント情報!!

HIT PRIZE
○セガ・エンタープライゼス
あのゲームのマウスパッドが登場！

DISC BOX
今号のおすすめ
○SHOOTING FREAK SOUND SERIES
怒首領蜂／エスプレイド
○beatmania 3rd MIX
complete
○オペレーションタイガー
オリジナルサウンドトラック
○SONIC TEAM "Power Play"
~BEST SONGS FROM SONIC TEAM~
○ダブルキャスト
オリジナルサウンドトラック

●応募のきまり●
インフォメーションコーナー各係に応募するときは、ハガキに「住所・氏名・年齢・電話番号・このコーナーへの意見」を記入して、〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社ゲーメスト編集部インフォメ「○○」係へ。締切は特に書いてなければ12月15日だ。
※プレゼント当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。
※雑誌公正競争規約によりこの懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。ご了承ください。

●ヒットプライズというプライズ景品紹介のコーナーにたくさんのハガキが。どうもありがとう！けど「毎号楽しみです」って書いてくれた人、ごめん。ヒットプライズは「てあたりしだいゲームリスト」と交互に掲載されるのだ。そこんとこ親御さんにもヨロシク。

TOPICS

栗林みえちゃんに会える！
「こなみるく仙台店」オープンイベント!!
EVENT



あ〜、栗林みえちゃんかわいい〜！あんたきれいだよ。声も愛らしいし、最高だよ、負けたよ〜!!

…という東北方面のみんな、喜んでくれい。11月20（金）喜久屋書店仙台店内、こなみるくコーナーオープンを記念して、11月23日（祝）に栗林みえちゃんのミニトーク＆ライブショーが開催されるのだ。しかも入場料とかもいらないから、これはもう行くしかない！祝日だし！

さらに喜久屋書店福島店・仙台店で対象商品を買うと、握手会の整理券がもらえるといううれしいおまけが付いてくる！サインももらえるらしいから、せっかく行くならこちらもぜひ参加したいところだ。整理券は先着順だから、なるべく早くもらっておこうぜ！詳細は右の案内を参考にしてくれ！

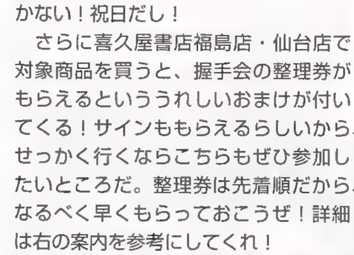
こなみるく仙台店オープン記念
栗林みえミニトーク＆ライブショー
日時：平成10年11月23日（祝）
14:00〜／16:00〜 30分×2ステージ
場所：喜久屋書店漫画館仙台店（11月20日オープン）
宮城県仙台市青葉区中央4-1-1 イービーンズ8F（仙台東口駅前すぐ）
参加資格：トーク＆ライブ…参加自由
握手会…喜久屋書店仙台店にて栗林みえのCDを購入、もしくは「こなみるく」福島店と仙台店でコナミグッズ・栗林みえCDを合計2000円以上購入された方に、整理券を配布。
問い合わせ先：
11月19日まで／024-528-2556
11月20日から／022-716-2021

ゲームでもレストランでも料理を満喫！
「料理王」をクリアして、レストランに行こう!!
PRESENT

君は「グルメバトルクイズ　料理王」というゲームを知っているか？AMショーでプレイして、あまりのぬも…グフッ?!まあいいや。知らない人は、今号の新作ゲーム紹介を読むが吉。

この「グルメバトルクイズ　料理王」の発売を記念して、ビスコではキャンペーンを実施中！クイズに答えると、抽選で10組20名様に新宿駅前ホテルセンチュリーサザンタワー19Fにある「チャイナグリル　シェンロン」のディナーに招待してくれるのだ！きっと高級中華料理を食べられるに違いないぜ。ゲームに登場する料理は、実在する有名料理店150店舗以上の人気メニューというこだわりが生んだ、グルメなキャンペーンという感じだね！で、肝心のクイズは「グルメバトルクイズ　料理王」をクリアしたときに流れるスタッフロールで、一番最後に出てくる文字は何？というもの。さあ、君もその目でエンディングを見て、ディナーにありつこう！

あと、このキャンペーンに当選した幸運なゲーメスト読者がいたら、何を食べたかリポートを書くように!!よろしく頼むぞ！



こんな風に150店以上の有名料理店が紹介される。ゲーセンの後はレストランに直行だ!!

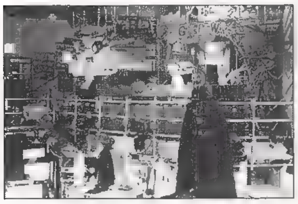
グルメバトルクイズ　料理王
プレゼントキャンペーン
クイズ：料理王クリア後、スタッフロールの一番最後に出てくる文字は何？
ヒント：ローマ字で5文字です。
●クイズ正解者の中から、抽選で10組20名を「チャイナグリル　シェンロン」のディナーにご招待。
応募方法：官製ハガキにクイズの答え、住所、氏名、年齢、このゲームの感想を明記し、下記まで送って下さい。
応募宛先：〒171-0043　東京都豊島区要町3-12-12　大宏ビル2F
株式会社ビスコ
締め切り：12月末日
※当選者の発表は発送をもってかえさせただきます。

「ソウルキャリバー」「エアガイツ」「鉄拳3」などのゲームが、渋谷INTIに集合！

ナムコゲームイベント「GAME JAM vol.1」リポート!!

REREASE

つーわけで「GAME JAM vol.1」のイベントリポートをお送りするぞ！今回のメインとなったのが「ソウルキャリバー」「PS版エアガイツ（11月17日発売予定）」「PS版鉄拳3」の3D格ゲー。押しも押されぬ名作ぞろいだから、盛り上がらないわけがない！鉄拳3の48名によるトーナメント戦や、ソウルキャリバーのフリープレイ解放などがおこなわれ、常に熱い対戦が繰り広げられていたのだ。


ハロウィンの飾り付けがされていてイカす店内。

そしてPS版エアガイツは開発中のバージョンが設置され、新キャラ「増田光司」「クレア・アンドリュース」といったキャラを使った対戦や、開発中のアクションRPGモードが楽しめた。さらには以前お伝えした「エアガイツ世界大会」優勝者の前野氏が来場!!ライターGYUと密かに対戦した。成績はさすがに前野氏の勝ち越し。さすが世界チャンプだ！わーい、すごいや!!


対戦後、GYU（奥）は「勝てる気しねえ」と一言。

他にもビンゴ大会やハロウィンコスプレフォトジェニック等も開催されDJブースからは「ゼビウス」のアレンジバージョンが流れるなど、ゲーム以外でも楽しませてもらったのだ。INTIさん、どうもありがとうございました！

さて、「GAME JAM vol.1」協賛の株式会社ホリ電機さんから読者のみんなにプレゼント！PS専用「鉄拳3」仕様ジョイスティック「リアルアーケード」を1名様に!!収納に便利なPSメモリーカードケースを20名様に!!あんた太っ腹だよ！すごいよホリ電機さん！応募は、欲しい方を書いて「インフォメINTI」係まで。よろしくな！

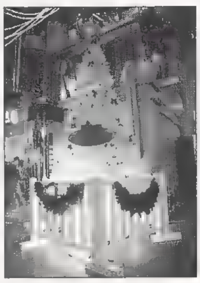
「GAME JAM vol.2」は11月29日（日）、INTI渋谷にて開催予定。興味がある人はぜひ行ってみよう、つーか行っとけ!!気になる次回の内容については、INTI渋谷（03-5457-3765）に問い合わせるのが吉！

JOYPOLIS!

岡山ジョイポリスに行くのじゃ!!

わしがサンタじゃよ。よいこのみんな、ジョイポリス行ってるかな？

さて、クリスマスシーズンに中国地方で最もロマンチックなポインツ「岡山ジョイポリス」では、「Early Xmas豪華プレゼントキャンペーン」を実施しておる。11月23日までの土日・祝日にジョイフルタウン岡山内で2000円以上の買い物をするとグアム旅行などの豪華賞品が当たる抽選会にに参加できるのじゃ。賞品が豪華だと抽選とかも燃えるから、彼女と2人で参加してみてはどうじゃな？2人のプリクラを飾ることができる、でかいクリスマスツリーもあるぞよ。



「ジョイポリス岡山」の無料入場券を5組10名様にプレゼント！中国地方の人は「インフォメ岡山ジョイポリス」係にはがきを出そう！



抽選で1000名に当たる！

「ぽけっとぷよぷよSUN」を買って、ぷよぷよキャラぬいぐるみをもらおう！

REREASE

いま巷を騒がせている「ゲームボーイカラー」に、おなじみのぷよぷよシリーズ「ぽけっとぷよぷよSUN」（11月27日発売、3980円）が登場！これでどこでも色とりどりのぷよと戯れることができるってもんだ。

この発売を記念して、抽選で1000名様にぷよぷよキャラぬいぐるみが当たるキャンペーンが実施されることになった。ぷよぷよのキャラクターはモニターの中でもかわいいから、ぬいぐるみになったらもっとかわいいんだろうな～。いいな～。欲しいな～。ちなみに大きさは約24センチと結構大きい。種類もアルル、シェゾ、ウィッチ、ももも、すけとうだらなど約20種類にもなるバリエーションなのだ。1000人も当たるんだから、君も当選できるかもよ?!

ここでコンパイルさんから読者のみんなにプレゼント！ぽけっとぷよぷよSUNのテレホンカードを3名にあげるぞ。欲しい人は「インフォメぱよえ～ん係」までドサドサおうぼしてね～！


か、かわいい！これは激もらわねば～!!

「ぽけっとぷよぷよSUN」発売記念キャンペーン
期間：98年11月27日～99年1月15日
内容：ソフトに内梱されているアンケートはがきに購入店名を記入して応募。抽選で1000名様にぷよぷよぬいぐるみをプレゼント。
対象商品：TVゲームソフト「ぷよぷよ」「魔導物語」シリーズ、各種コンパイル発売ゲームソフト

HITprize

●ヒットプライズも今回でなんとか2回目じゃ。実際のプライズマシン攻略??は猛者通信の「キャチャ兄ィのキャッチング大全」でやってる（かも）しれないので、そちらを見て下され。

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラムのマウスパッドが、日本全国津々浦々のゲーセンの店頭のUFOキャッチャーの中に登場!!しかも「レンチキュラー」という22世紀の特殊印刷技術（あの表面がギザギザになってるやつ）を駆使しており、角度を変えると絵が変わるようになっているのだ。その躍動感たるや、あたかもNAOMI基板を搭載しているかのようにバーチャロイドが3段階に動くぞ！本物も真っ青だ！わーい、すごいや！

実用性も高く、マウスを使うときとかも手元で絵が変わるから具合がよさげ。イメージ的にもＡＶ関連アクセサリーにはぴったりだしね。パソコンが苦手で部下にバカにされて困っている中間管理職の貴方も、これを飾っておくだけで素敵な出会いが待っていると思うぞ！さあ、ニュータイプ的要素を駆使してこのマウスパッドをキャッチしろよ!!

12月には「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム キーチェーンフィギュアVOL.1」も登場予定だから、そっちも見逃せないぞ！パイロッツは対戦ばっかりじゃなくて、プライズマシンもチェックせよ!!

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム レンチキュラーマウスパッド



●11月発売予定
●全4種類
●縦幅約15センチ
●レンチキュラー仕様

SONIC TEAM "Power Play"
~BEST SONGS FROM SONIC TEAM~

世界的人気キャラクターのソニックが登場するゲームのボーカル集を集めたCDが発売された！光吉氏、佐々木氏によるボーカルを始め、世界に向けた英語ボーカル曲も収録！この1枚でソニックを全部感じられること間違いなし。そして、これを全部聴くとソニックの未来も見える？



CD：MJCA-00033
価格：¥2310（税込み）
マーベラスエンターテイメント

11/6発売

beatmania 3rd MIX
complete

早くも3rdMIXのオリジナルサントラが発売される！この中には、人気の高い「super highway」のオリジナルミックスも収録！さらには、なんとこの3rd MIXから5曲がプレイステーションで遊べるアペンドディスクを同梱。同時発売のビデオを合わせて使えば攻略もバッチリ！



CD：KICA-7921
価格：¥3364（税込み）
コナミ／キングレコード

11/27発売

今号のおすすめ



怒首領蜂／エスプレイド
SHOOTING FREAK SOUND SERIES

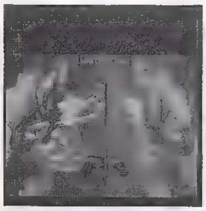
CD：SGCD-0002
価格：¥1890（税込み）
サイトロンレーベル／ゲーメスト

超硬派！縦スクロールシューティングゲームの2タイトルを1枚にしたCD！怒首領蜂からは13曲、エスプレイドからは28曲という中身！どちらもサウンドのほかにSEも収録されている！なおこのCDには、ZBL-NAI氏の開発者へのQ&Aもライナーノーツにて特別に収録がされている！

11/6発売

ダブルキャスト
オリジナルサウンドトラック

プレイステーション用ソフト「やるドラ」の第一弾のサウンドトラックが発売される！このCDには、ゲームで流れていたサウンドだけでなく、このCD用に新たに録り直したものや、7月発売の「door」、さらには「door」のリミックスバージョンも収録！



CD：SVWC-7016
価格：¥2548（税込み）
初回特典：スーパーピクチャーCDレーベル
特製メモリーカード
SPE・ビジュアルワークス

11/21発売

オペレーションタイガー
オリジナルサウンドトラック

タイトーのガンシューティングゲームのサウンドトラックが発売される！中身は、ゲーム中に流れるVGMはもちろんであるが、これらになんと未使用デモナレーションを使用したストーリーデモも収録！さらには書き下ろしのエンディング曲（唄付き）も収録されるファン必聴の1枚だ！



CD：ZTTL-0032
価格：¥2550（税込み）
ZUNTATA レコード

11/21発売

一年半の幸せをありがとう！ **総力編**

小森まなみの素敵にLOVE FOR YOU

『夢＋努力＝現実』
それはラバー全員の
キーワード

97年の4月から、98年の10月まで、一年半に渡って数え切れない幸せをくれた「小森まなみの素敵にLOVE FOR YOU」（以下LFY）。惜しまれつつも番組は終わってしまったけれど、新番組も始まるし、マミ姉とラバーの絆はますます拡がっていくことは疑いなしですな。
さあ今回は特別に増量ページ！１年半を振り返りつつ、ラバーの結束を強めていこうではありませんかっ！
文責：トラッチ

こんなことをやったんです

■マルゲ屋サイン会

全国どこでも、マミ姉のファンは
真面目で元気でハートフル！
マジ感動しました。

仙台





東京・荻窪





■東京ゲームショウ'98春

予想を遥かに上回る大盛況！やぎたんがこのイベントを最後に卒業。番組もリニューアルされました。



見よ、一面を埋め尽くすファンの海。



やぎたん、LFYで最後の晴れ舞台。

■東京ゲームショウ'97春

記念すべき初のラジオイベント。
ステージ上でマミ姉とやぎたんがLサイン！



オープニングコールはこの時に録ったんですヨ。

■夏のイベント

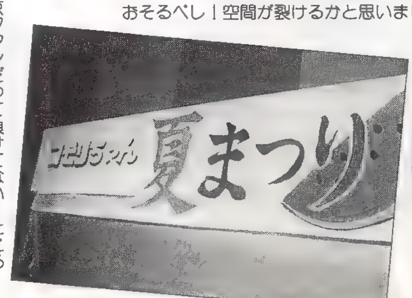
去年の夏は各地でコモリちゃん祭りを開催したぞ。

名古屋



待ちに待った名古屋ファンの熱狂、
おそるべし！空間が裂けるかと思いましたマジで。

東京



東京ファンだって負けてない！ところでこの看板、高橋直純くんの手によるものなのだ。

ハガキ供養

長い間、大事に大事にとっておいた皆さんからのハガキとのお別れ会。当日は残念ながら大雨。ハガキをくれたリスナーの、それともみかりんの結婚を悔しがるみかりんファンの涙雨だったのでしょうか。みかりんはこのイベントを最後に巣立って（?）いきました。



神主さんの祝詞を済ませ、ハガキともお別れ。そしてこれから再出発！



そしてこれは、みかりんの最初で最後のイベント参加でもありました。結婚おめでとうっ！

まみも頑張る！



ギターだって弾いちゃう。ミュージシャンっぽい?

今年最大のプロジェクトかもしれません。「まみも頑張る！」コーナーでの胡弓修業。憧れのヤン先生をゲストにお招きして、マミ姉は大感激！



伸び悩むマミ姉を救済すべく、ヤン先生登場！



そう！手首！重要っ！超一流のレッスンは続く。

ラジオスタッフの皆さん

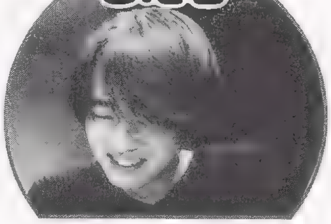
あらためて番組に携わったスタッフの皆さんを紹介します。

・みかりん



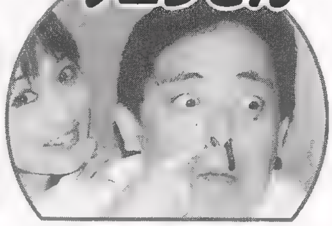
二代目LFYディレクター。美人です。残念ながら結婚退社しちゃいました。隠れファン多数。オレもその一人だったりして。

・きたむー



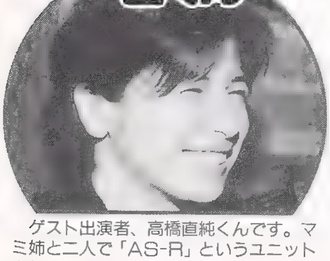
初代LFYディレクターです。少しホストっぽいかも。好き嫌い多し。マンションは買ったのか!?

・タニシさん



放送作家さんです。番組の参謀、といった役どころでしょうか。ダジャレマニアです。

・直くん



ゲスト出演者、高橋直純くんです。マミ姉と二人で「AS-R」というユニットを組んでいるんですよ。

・やぎたん



去年のレギュラー出演者、八木田真樹ことやぎたんです。主にゲーム情報を担当してました。

・ダーク片寄

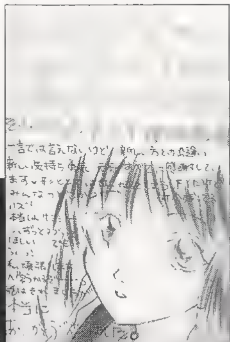


文化放送の敏腕プロデューサーです。オープニングの英語はこの方が喋ってたんですよ。

・ななさん



三代目LFYディレクター。美人かつ人妻です。実は「エールを君に」のディレクターでもありました。



茨城県　森戸隆二くん

リスナーメッセージ



東京都　沢木香子さん

番組最終回に向けて、多くのお便りが届きました。ここではその一部をご紹介します。

☆僕が一番覚えているのは、胡弓です。一生懸命小森さんが弾いていた胡弓に感動し、初めて手紙を出しました。放送時間や曜日、題名が変わるけど、「お別れ」ではありません。ラバーがいる限り、お別れは絶対にありません。（東京都　鈴木基浩くん）

☆番組リスナー、体と心に傷を負ったアキラくんが元気になっていく姿を、ラジオという間接的なかたちとはいえ、一緒に体験することができて嬉しかったです。一人の人間が生き生きとした姿を見せてくれたことって、本当に凄いことだと私は思うんです。（大阪府　ジョン・ミルトンくん）

☆LFYが終わってしまうなんて、とても悲しいです。だけどマミ姉とはお別れじゃないし、ゲーメストでのエッセイも続くので、マミ姉も元気を出してください。僕は番組でもらった「クリーミィコーラL」というラブリーネームを大切にして、引き続き新番組も応援していきます。（千葉県　清水一史くん）

☆LFY終わっちゃうんですね。「YELL〜」の頃から聴いてきたのに残念です。でも、ゲーメストさんはこんな大変な時代によくぞスポンサーをやってくれました、という感じです。本当にありがとうございました。（神奈川県　井上雄くん）

☆俺にとってこの番組は、初めてづくしのとても思い出に残るものでした。初めてハガキを読まれたのがこの番組、初めて参加したのが去年の夏祭り、豪雨のなかで行われたハガキ供養…。俺が将来ディレクターになりたいと思ったのも、この番組を聴いてからです。人生のなかで一つの原点となりました。（東京都　Hiro艦長くん）



東京都
桃櫻あかねさん

まみのLFYメモリー　夏のイベントのこと

（どうしてこんなにうれしくなるんだろう）
…いつも いつも、みんなに会うとそう。
きっと ずっと ずっと 会いたかった思いが、ぎゅっ〜っと心の中につまってて、笑顔を見た瞬間、パン!!ってはじけるからなんだよね。
『YELLを君に!』を歌った時、会場全体が波のようにゆれたんだ。エネルギーの大波☆ミ
ステージの上から、みんなのこと思いっきり抱きしめたかった。あの日、私たち、ひとつになれたよネ?!
「また会いたいよ…」その思いをぎゅっとつめて、今日もマミはラジオに向かってます…
── mami

☆残念ながらLFYは終わってしまいます。でも、新しい番組が始まります。この番組がたとえネットが少なかったとしても、リスナーの力でネット局を増やせるということを私たちは知っています。別れなくして出会いなし。またラジオの向こうで会いましょう。（埼玉県　碧奇目ん玉くん）◇

☆LFYは、思えば僕が初めて耳にしたラジオでした。どんなに落ち込んでいても、気が付けば笑顔になれていた、そんな番組でしたよね。リスナーの問い一つ一つ真剣に受けとめて応えてくれていたマミ姉の声が、今にも聞こえて来そうです。マミ姉、一年半本当にありがとう。（東京都　石井桂一郎くん）

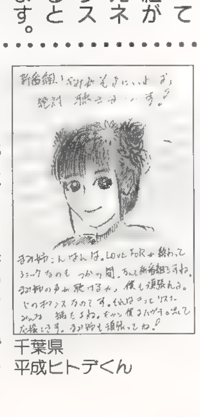


東京都
黒い三連星くん

☆とうとうこの日が来てしまいましたね。本当にご苦労さまでした。そこで最後に一句。「ありがとう　みな同じだよ　この気持ち」じゃあ、次の番組で…。（神奈川県　福水達夫くん）

☆まみちゃん、番組での一番の思い出は何ですか？僕は、今年の7月30日のハガキ供養が実に印象的でありました。しのつくような雨の中おこなわれた厳かなセレモニーを、僕は一生忘れないよ。（群馬県　富澤一弘くん）

☆受験生ガンバレではいつもマミ姉から勇気をもらっていたこと、ラブリーカードが届いてとても嬉しかったこと、マミ姉から年賀状が届いたこと、マルゲ屋でイベントがあったこと、そして正月、オリオンにおめでとうをしたこと…。思い出は尽きません。ラジオは終



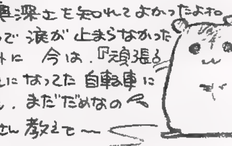
千葉県
平成ヒトデくん

まみのLFYメモリー　がんばって、やぎたん

明るくて、元気いっぱいで、カッコよくて男っぽい（笑）くせに涙もろいやぎたん、こと八木田真樹ちゃん。ずうっと一緒だったからね。声優とDJとかをこえて、仲良かったんだ。東京と九州をむすんだ『オリオン座におめでとう!』。1月1日にかかる午前0時にTelでおめでとう言い合ったっけ。お互いリスナーに囲まれて、不思議にFunkyな年越しだった。今はTOP声優めざしてがんばってるやぎたん。いつも、いつでも応援してるよ。リスナーのみんなだってそうだよネッ!! ── mami

まみのLFYメモリー
まみもがんばる！

『まみも頑張るぅ〜〜〜』♪』では、ほんとがんばりましたれす。あぁっ。"胡弓にチャレンジ"で何人のリスナーのラジオを破壊したことか。(ごめんねぇ) 特に迷惑をかけてたのが、家のご近所さんと、ジャンガリアンハムスターの「まりもちゃん」。まみが キ〜コ キ〜コ♪と練習をはじめると (右)のようだった彼が(左図)のようになってしまうので、「ごめんまー。もうちょっとがまんしてくれー」となだめながら弾いてたのでした。ハハハ…
でもね、このコーナーで胡弓の奥深さを知れてよかったよお。揚先生のコンサートでは、感動で涙が止まらなかったもん。ちなみに今は『頑張るコーナー』で宿題になってた自転車にチャレンジ中。でも、まだだめなの ふぇーん、トラッチさん教えて〜



わっても色褪せることはありません。いつまでもリスナーとマミ姉の胸の中に生き続けることでしょう。（愛知県　カノンミールくん）

☆一年半前、ゲームショウで出会ったLFY。こういっては失礼ですが、暇つぶし感覚で行ったイベントステージに始まった番組が、ハガキで番組に参加する楽しさと一体感を教えてくれました。この79回、LFYよ、ありがとう！（長野県　車掌・長沢飛鳥くん）

☆私がLFYを聴き始めたのは、去年の8月頃でした。最初はマミ姉の声を聴いて「なんなんだこいつ」って正直思いましたけど、やぎたんが凄く好きで聴いてました。でもLFYを聴けば聴くほど、マミ姉のことも好きになってきたの。



三重県
秘雨くん

とても優しい心の持ち主だなと思って。そして今ではマミ姉が大好き。私には姉妹がいないので、マミ姉を本当のお姉ちゃんだと思ってます。迷惑かな。これからも頑張ってね。（岐阜県　森美幸さん）

☆僕の思い出は、やっぱり去年のゲームショウで行われたLFYの一回目です。僕にとっては初めての公開録音だったので、ドキドキしていたのを覚えています。みんなで「YELLを君に」を歌った時は、会場の人たちと一体となってとても感動しました。あれから一年半、あっと言う間でしたね。（埼玉県　桐生貴幸くん）

☆最初にこの番組を聴いた時の感想は最悪でした（ごめんなさい）。なんだこの女は。すぐ泣くし、キャーキャー言うし。でも、



兵庫県
上田典明くん

しばらく聴いて分かりました。この人は、こういう人なんだ。作ってないな。それにオトナなのに泣いたり叫んだりするのは、すごく素直な人なんだ。って思うようになりました。だから私の心にこの番組が住みついてしまったんだな。こんなに優しい番組は聴いたことがないんです。私は人間不信になっていた時がありました。この番組の温かさに救われた部分もあります。マミ姉ありがとう。（岡山県　高木晶子さん）

☆まずはスポンサーのゲーメストさん、ありがとう。私がLFYと出会って約一年五カ月。あのころは好きな人が転校したり、部活になじめなかったり、友達に無視されたり、親と色々ぶつかったり、いろんな悲しいことがありました。



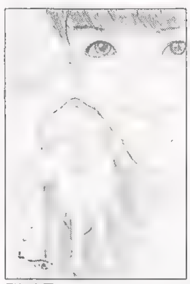
東京都
森田告司くん

これからもエッセイは続くよ！
よろしくね♡

たくさんの笑顔と たくさんのお便り。
ちょっぴりの涙と ちょっぴりの痛み。
ステキな時間と ステキな仲間…
新しい出逢いと 新しい会話…
ありがとう
みんなみんな、ゲーメストさん あなたが下さった たからものです。
こんな時代に、まわたのようなぬくもりとチャンスを与えて下さって本当に感謝しています
これからも… ずっと…
98.11.
小森まみ♪

そんな時、出会ったのがマミ姉のラジオだったんだ。「夢＋努力＝現実」これを信じて、私は今まで頑張ってきた。人の悩みに真剣に応えるマミ姉、励ましのハガキを出すリスナーさん。そんな人たちに励まされ、「死にたい」って思ってた自分がバカみたいに思えたりした。どんな時も勇気をくれた優しいマミ姉。LFYは終わっちゃうけど、心の中では終わってないよ。ありがとう。（福岡県　夢色のシャボンさん）

☆一番の思い出は夏のイベントですね。あの恐ろしい女装大会や僕が初めてマミ姉に会ったのもこの日でした。あの日もらったマルゲ屋のアメは、今でも大切に僕の机のなかでねむっています。（埼玉県　MacなYIRくん）



群馬県
睦月りんねくん

トラッチの思い出

その1
思い出って言うと、イベントのことが特に記憶に蘇ります。なかでも去年の夏に名古屋で行われたイベント！あれは凄かった…。名古屋特有の雰囲気というか、リスナーのみなさんと出演者が無茶苦茶シンクロしてて、すさまじい盛り上がりでねえ。共演の矢尾一樹さんが衣装を忘れるというハプニングがあったんだけど、普段着も十分派手だった。

その2
やっぱり去年の夏の杉並公会堂でのイベントですな。生まれて初めて人前で踊りました。アレを踊りと言えればの話ですけど、気分は虎ボルタって感じで。マミ姉にも大笑いされましたけどね。女装もしたな。やぎたんの服がピッタシでいい感じで、クセになりそうだった。共演の矢尾さんが名古屋で着られなかった衣装を見た。花柄のビニール状のスケルトンパンツだった。

その3
マミ姉はたまに、ヤンチャな一面を見せます。僕はそういうところが特に好きだった。高橋直純君をからかってふざけてる時とか、内藤寛さんとボス是枝さんのモノマネをして笑ってる時とか。普段のマミ姉ももちろん素敵だけど、こういうところで、「とても身近なお友達」を感じられて、なんだか嬉しくなったものです。たぶん、リスナーのみんなも同じじゃないかな。

それじゃあ皆さんお元気で。マミ姉のイベントでまたお会いしましょう。（トラッチ）

Column Courtyard

コラムの中庭

西谷亮のAKIRAがんばる!

Column:02

世の中すべてゲーム性

ご無沙汰してます。まずます危ないヤツだと思われている西谷です。前回の記事内容は結構まともだったんですけど、写真がね…。(ちなみにアレは波○拳ではなく、ソウルフォースです)

…まぁ、気を取り直して今回も元気にいってみましょう。

さて、突然ですが、私には究極のライフワークがあります。それは「世の中のすべてのゲーム性を追求し、研究すること」です。

ゲームって面白いですよね。その「ゲームの面白さ」というのも、いろいろな側面があると思います。ゲーム性、ビジュアル、ストーリー、キャラクターなどなど。ただし私はゲームである以上、やはり究極のところゲーム性にあると思います。

一言で「ゲーム性」と言っても、この言葉はなかなか簡単に語れるものではありません。

一般的にはゲームの法則、ルール設定などをそう呼んだりしますが、私は「ゲーム性」という言葉をもっと広い範囲で考えています。実際にゲームをした「感覚」――気持ちよさ――などからくる「ゲーム性」、それに伴うビジュアルからくるもの。入力デバイスからくるものなど、どこまでが「ゲーム性」で、どこからがそうでないのか、はっきりした定義はありません。私はそういったものを含めた広い意味で「ゲーム性」と呼んでいます。

ところで、この「ゲーム性」は世の中のいろいろな事象にも適用することができます。一つ例をあげてみましょうか。

乾電池の直列つなぎ、並列つなぎは知ってますよね?2コの乾電池と豆電球を直列につなぐと明るさは2倍になりますが、豆電球のついている時間は乾電池1コ分と同じ時間です。また、並列につなげば豆電球のついている時間は2倍になりますが、明るさは乾電池1コ分と同じになります。

どうです?あちら立てればこちらが立たず。これも立派なゲーム性の一つです。世の中はこんなゲーム性のかたまりです。すべてうまくいくなんてことはありませんし、逆にもしそんなことがあったら、眉毛につばをつけて望むべきです。

どんな状況でも、制限や、その場にあった適切な判断とかがあります。そういったものを取捨選択していけば、よい結果が得られていくと思います。

ビデオゲームだけがゲームじゃありません。こんな風に考えてみると、世の中何でもゲームです。そう考えると、人生にちょっと面白味が増してきませんか?

でも注意しましょう。ビデオゲームと違って現実世界のゲームはうまくいかなかったからといって、リセットボタンがあるわけでもないし、残機があって2機までアウトになってもOKというわけではありません。

少しずつ経験を積んで、時には冒険し、自分の人生というゲームを楽しみましょう。「世の中のすべてのゲーム性を追求し、研究すること」この私のライフワークを客観的に記述する方法論を考えています。

もしこれができれば、「ゲーム性理論」とかいって学会で発表したりして(どこのだ?)、ビデオゲームの攻略本とかでなく、「人生の攻略本」とか造れるかもしれませんね。



いつも私はこんな風に仕事をしています。…じゃなくて、合間には寝てるときもあります。

西谷 亮(にしたにあきら)
株式会社アリカ代表取締役。長年勤めてきた(株)カプコンを'95年に退社。独立して(株)アリカを設立する。少数精鋭の開発スタッフを束ねる若社長。代表作はストリートファイターEX。ようやくファイティングレイヤーの開発が終わったらしい。

内藤寛のGO!GO! Kandians

歌って踊れる世界最速の天才プログラマー

Column:01

はい、内藤です。しばらくハワイで豪遊しております。ひょっとしてもう帰ってこないかもしれませんが、メッセージのある方は留守番電話が承りますので、発信音の後にメッセージを宜しくお願いします。返事は期待しないで待ってて下さいね。

…というのは残念ながらウソで、実は会社にしばらくお泊まりしてゲームプログラムをゲシゲシ作っております。

何を作っているかと申しますと、実は今度発売になるドリームキャスト用のゲームソフト「CLIMAX LANDERS」に組み入れる予定のビジュアルメモリで遊べるゲームプログラムを作っております。

ビジュアルメモリというのは、単にドリームキャストのゲームデータをセーブするメモリユニットとしての機能のほかにプログラムを実行するCPUも内蔵しているので、ちょっとしたゲームプログラムなら結構遊べるモノができちゃうというスグレモノなんです。

…とはいえ性能的には、本体ドリキャスから比べればささやかなものですが、そのささやかな性能をヤリクリして、いかにおもしろいモノを作り出すかという所に僕は昔から燃える性分で、結構リキ入れて色々つくっています。いまのところプログラマーは僕ひとりCGデザイナーもひとりの計2人でつくっているんですが、こういうこじんまりとした所帯でゲームをつくるのも昔を思い出して懐かしくていいもんです。

CGの方は白と黒の2色しかないし、これじゃたいしたモノは描けないなと思いきや、うちの社員のその道14年のプロに描かせてみるとこれが結構描けるもので、

「え～そんなもん描けないですよ～」

「そこを何とか…!」

を合い言葉に結構無理言ってますが、そんな甲斐もあって結構良いものに仕上がってきた感じです。

ハッキリいって面白いです。

昨今のゲーム機の性能の発展には目を見張るものがあります。

それは性能が良くなるに越したことはありませんが、最近のゲーム制作現場はあまりにも性能に依存したゲームの作り方にとらわれ過ぎているように感じられます。

ゲームの持ち本質的な面白さは、ゲーム機本体の性能と必ずしも比例するものではないと思うし、白黒でも、ポリゴンなしでも、ささやかな容量でもその気になりゃおもしろいゲームは、まだいくらでも作れそうなきがします。今回、ビジュアルメモリ用のプログラムを作ってみてプログラマーとして、ゲームを制作のひとつ方向性として、そんな選択もアリかなと、改めて実感してみたりしています。

10月10日 ゲームショウ会場にて。ラジオ番組「TV Game Radions」の公開録音をやったっす!!



<寛ちゃんのラジオ情報>
「TV Game Radions R」各放送局毎週日曜日
21:30～22:00(東海ラジオ) 21:00～21:30(OBC)
26:00～26:30(KBC) 26:00～26:30(STV)

Column:03

オッキーのゲーセンに行こう！ 其の8

置鮎龍太郎（おきあゆりょうたろう）2枚目から3枚目役まで広く役をこなす声優。現在は「MAICO2010」等に出演中。履歴作は毎号のカットを参照のこと。

ハ～イ、それじゃあ今回もいってみよう！

今回目をつけたのは『ダンス・ダンス・レボリューション』!!

最初に見たのは渋谷だったな…。渋谷の若者、集まる、集まる。よく見りゃサラリーマンも多いぞ。その盛況ぶりに尻込みして、遠巻きに見ることしかできなかったよ（笑）。

その後、新宿にて発見～!!し、しかもすいてる。昼間だったせいもあるけど。

このゲームについては、本誌の前号にも載っていたけど、超～簡単に言えばビートマニアのステップバージョン。これがもう、イイんだよ、ホント。いやあ～人がやってるのを見てると、自然にステップを踏んでいる自分。そんな己に気づくと、もう、やりたくて、やりたくて押さえきれず、「ウオ～～～～!!!」と、ついあの大型筐体に上がっている（笑）。

以前、このコラムで『ギャラリー』についてコメントしたことがあったけど、今回の『ダンレボ』に関しては違うかも？まあ、確かに見ているだけでも楽しめる。上級者のそれともなれば、言うに及ばずなんだ・ケ・ド!!アノ大型筐体に乗ったらPLAYした人間にしかわからない、このゲームの真価に絶対気づくはず!!「楽しもう♪」こいつは、それにつきる。1人でやるのが恥ずかしい人もいるだろう。しか～～し、2人プレイもあるし、「わあーっ!うお～?できな～い!!」なんて、叫びながら一緒にバカになってみるのもまた一興…。これこそ、ゲーセンにあるべき真の姿だ。うん、うん。

テクニックが上達してくると、2人プレイ用のスペースで1人でプレイするという凄まじいバージョンもあるぞっ！これをやってる人見ると、感激するよ。っていうか、ビックリ、驚愕、唖然。言葉ではちょっと表現しづらいけど、一見の価値あり。右から左！左から右！あっらあ～ウオ～～ゲエッ～はあ～（吐息）」

あちこち新宿のゲーセンを探し回ったけど、1台しか発見できなかった…（ガクッ）。と思ったら正式発売日11月18日だあ!?そりゃあ、ないはずだ（現在11月2日）。しかし、一刻も早い普及を希望する。あの楽しみをみんなで共有しよう!!

「そ～れ～で、何か他に言うことは？」

はっ！…あ～～、また締め切り守れ…。

「（SE）バキッ」

ガクッ…。



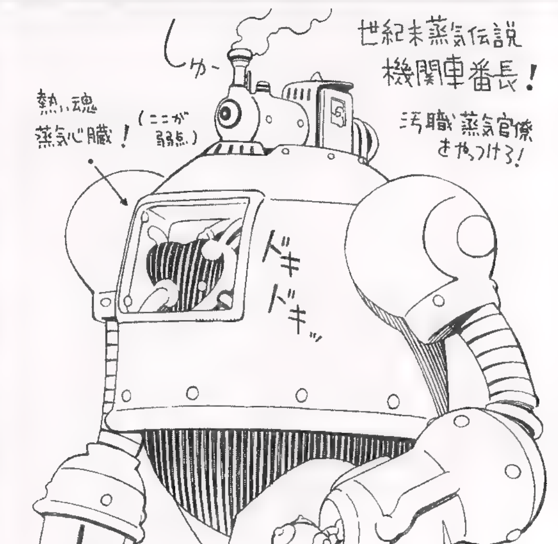
カット：奥谷かひろ

Column & Illustration 連載第8回

庄司と加藤&後藤のあたま⊚てらぴ～

加藤洋之&後藤啓介：現在、バンダイ、富士見書房などを中心に活躍中のイラストレーター。1989年星雲賞受賞。代表作「光脈水焔譜」CD-ROM作品集「夢帽子」など。

庄司卓：小説家。主な著作に「それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ」シリーズや「ダンシングウィスパーズ」シリーズ（共に富士見書房）がある。



やぁみんな（^ ^）/。今日も元気にキノコ雲を作っているかな？　そんなわけで今回のネタは、ヨチヨチと方向転換する「ワイズダック」がカワイイとのもっぱらの評判となっている『キカイオー』を通して、巨大ロボについて語ったりしてみたいと思うぞ。

ファイナルアタックをスカってしまうと、ふと虚しさを覚えてしまうこのゲームだけど、歴代の名作ロボットアニメをよく研究してモチーフにしてようですな。僕たちなんかの世代だと、やっぱ「ディクセン」に熱いものを感じてしまうのだ。マスクを被ったライバル？が緋色い機体に乗ってくるのも、当然のお約束でしょう。もっともストーリー的には「ワイズダック」にも引かれますな。ロボットアニメをモチーフとしているこのゲームだけど、この「ワイズダック」というロボット、実はロボットアニメのロボット（あ～、ややこしい）にはない、特徴を持っていたりするのだ。それは合体しないにも関わらず、パイロットがたくさん乗っているという事。改めて思い起してみても、合体しないロボットでパイロットが複数乗っていたものって……。ロボットアニメを見続けてｘ十年のわしでもあまり記憶がない。

まぁ、考えてみればあれだけ巨大で複雑な動きをするものを、一人で動かそうって方が無理っぽいわけで、そういった意味では割りとリアルなのかもしれないな。もっとも「ワイズダック」って搭乗員が男ばっかりなわけで、いくらリアルでも、わしはそんなむさくるしい所にはあんまし乗りたくないぞ(^^;。多分、世代ごとに共感を覚えるロボットには違いがあるんだろうけど、ふとロボットアニメの現状を考えてみると、ちと不安になってしまう事がある。

テレビの番組表を見れば分かると思うけど、現状ではロボットアニメは壊滅状態なのだ。このままでは巨大ロボはゲームの中でしか見られなくなるかも知れない。「……寒い時代だとは思わんか？」って言っても、ゲームの台詞だと思っている世代が確実にいるんだろうなぁ(T^T)。そんな時代の中でロボットアニメの熱い息吹を現在に留めている『キカイオー』だけど、ちょっと不満なのが敵が一部、プレイヤーキャラの使い回しだということ。

対戦ならいいけど、ストーリーモードをプレイしていると、他のストーリーの主人公が敵として現われ、場合によっては死んでしまう（「ワイズダック」ストーリーのナカトみたいにね）のは納得がいかない。主人公だけは他のストーリーには出してほしくなかったですな。その辺は続編に期待ですか。

それと「ディアナ17」、あんた傍迷惑すぎ（笑）。いきなり現われてタコ殴りにした挙げ句、「悪を倒すために戦いましょう」と言われてもなぁ。相手のパイロットにしてみれば、俺のロボットぶっ壊したの、お前やんと言いたくなるでしょうけど、まぁあの手の世界では、美少女は何をやっても許されるみたいだしな（笑）。

SOULCALIBUR™

運命の糸が見える

[設定資料集]

時限キャラ登場で、ますます熱いソウルキャリバー。今回は、隠しキャラ設定&開発コメントを掲載。秘蔵イラストもあるぞ。キリクとシャンファの運命的な関係も明らかに!!!

吉光 [元祖からくり忍者] Yoshimitsu

かつて、富士山麓の地に卍と呼ばれる忍びの一族が隠れ住む里があった。 ある年のこと、一族の力に目をつけた時の権力者は卍に使者を送り、一族の長を城に招いたが、卍の長は高齢であったため、一番腕の立つ者が一族の代表として城に赴くことになった。

予想通り要望は卍一族に傘下に入れというものだったが、卍は戦乱の世を忍んで暮らす一族。幾日にわたるしつこい誘いを彼は丁重に断り、里への帰路についた。

しかし、里についた時、そこには何もなかった。卍一族が傘下に入らなかった時のために、軍が待機していたのだ。何度も誘い、時間を稼いだ理由は不意打ちのためであったのだ…。

「手に入るならば良し、でなければ根絶やしじゃ。野に放っておくには危険すぎる力よってのう…。奴も確実に殺せ。なに、いくら腕がたつとて、たった一人では何もできまい」

ただ一人残された男は追手から逃れながら復讐の機会を窺ってはいたが、しょせんは一人。強力な権力の組織の前には無力な存在であった。切り込みはしたものの、標的に辿り着くことすらできずに反撃を受け、結果右腕を失った。ついに追いつめられた男は義手を手に以前から一族に伝わっていた地下水脈へ逃げるのが精いっぱいだった。

妖気漂う地の底を漂いながら彼は思い出していた…。海を越えた国にあるという最強の武器の話を！それを以ってすれば奴らなど皆殺しにできるに違いない！ただの噂とばかり思っていたが、今はそれが残されたただ一つの道とさえ思える！半分狂気にも似た思いをもって彼は海を渡り、ソウルエッジを求める旅に出た。

やがて彼は、辿り着いた土地で青騎士の噂を耳にし、その惨劇の跡を目にすることになる。そして、その結果生み出された絶望や憎悪、復讐心を感じ取り、彼は考えるのだった。

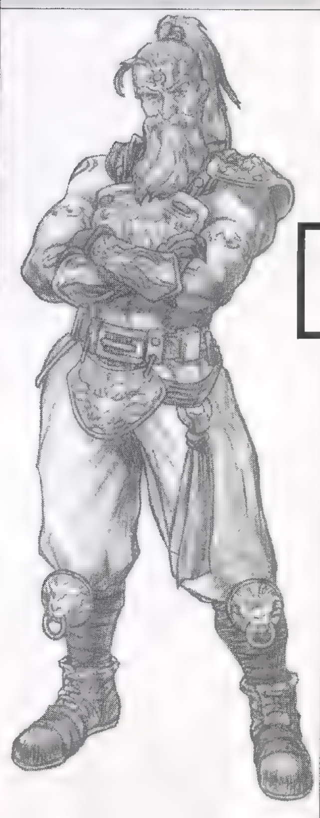
…一族の仇を討ちたいと思う気持ちは今も変わらない。だがそれでは俺も奴や青騎士と変わらないのではないか？復讐を果たした後に、何が残るというのだ？そんな復讐を皆が望むだろうか…。

吉光という男の中で何かが変わろうとしていた。



- 使用武器■日本刀
- 武器名■名刀吉光
- 流派■卍忍術
- 年齢■不明
- 生年月日■不明
- 家族構成■不明。一族は全員虐殺された
- 出身地■不明
- 身長■170cm
- 体重■57kg
- 血液型■O型

●彼のデザインに関しては、鉄拳シリーズの吉光ではなくソウル独自の吉光として進めました。実は、ソウルエッジの家庭用の時から、登場の要望は高かったんですよ。



- 使用武器■すべての武器
- 流派■ありとあらゆる流派
- 年齢■不明
- 生年月日■？年1月1日
- 家族■3年間キリクと共に暮らしている
- 出身地■不明
- 身長■175cm
- 体重■80kg
- 血液型■O型

●はっきり言って韮沢先生のデザインに一目惚れでしたね。しかし、キャラクターの性格上、すべてのモーションにあわせなくてはならなかったので、3Dモデルに起こす上での調整に時間がかかりました。

すべては時の流れるままに。一個人の意志など、その悠久の流れの中では意味を持たない。一生かけても、それに気付く者は希である。

彼がどこの出身で、何時どのようにして真行山臨勝寺の武術顧問になったのか。それどころか、彼の本名すら寺の者は誰一人として知らない。しかし、彼が数多の武器の扱いに精通している事、三宝の継承の儀式の度に伝承者に奥伝を授けるべく山から寺へ降りてくることは、臨勝寺の長達の間にもう何代も前から伝わっていた。おそろしく長生きしていることになるのだが、代々の長はもちろん、三宝伝承者ですら真実を知らなかった。本人が一切語らなかったからである。

今日もまた、伝承者が彼のもとで修行に励んでいる。真行山臨勝寺があの惨劇に遭ってから三年。邪気におかされた体を持つ滅法棍の伝承者キリクは、既に棍法の奥伝をほぼ会得していた。キリクの内なる邪気を完全に抑える術を授けるべく、彼はキリクに最後の試練を与えた。

「元凶たる邪剣ソウルエッジを目指して西へ行くがよい。お前が何をするべきか、そこですべてが明らかになるだろう」

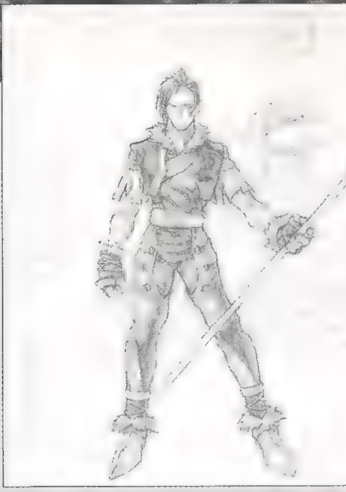
キリクが旅立ち、再び一人になった彼はしばらく考えていたが、やがて答えを得たのか立ち上がった。今一瞬、流れに逆らい、己の未来を切り開く可能性を信じる価値はあるやも知れぬ。

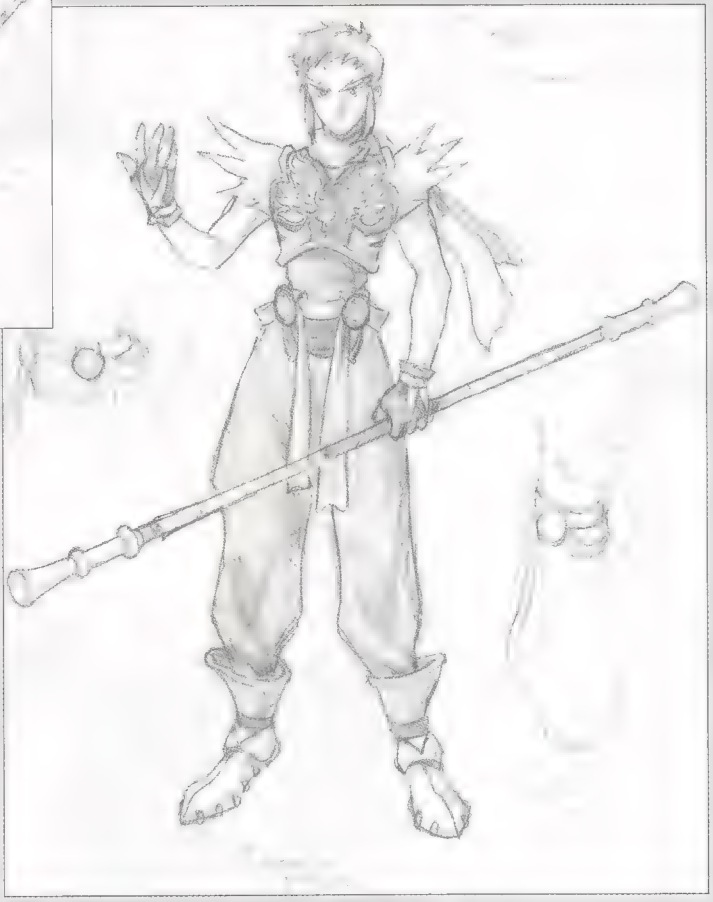
彼もまた、自ら鍛えた数々の武具を手に、東へ向かったのである。

邪剣ソウルエッジが亡びる時、彼は安らぎを取り戻せるのかもしれない。すべての真実は彼の胸中にある。

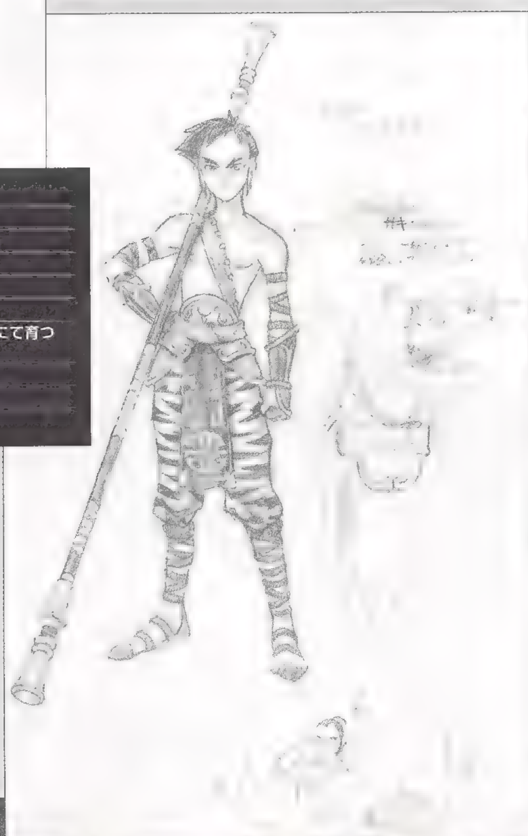
[刃を極めし者] エッジマスター Edge Master

［目覚めし宿命］キリク Kilik









古くから棍術と剣術の総本山として知られる、中国奥地にある山寺・眞行山臨勝寺。この寺の本堂には「滅法棍」「護法剣」「末法鏡」という３つの聖武具が代々伝わっていた。その武具に伝わる伝説はすでに失われて久しかったが、三宝の内一つも欠かすことなく常に同じ場所に保つという掟は、寺の僧達によって堅く守られていた。

　ある冬の日、臨勝寺の山門の前に一人の乳飲み児が捨てられているのが見つかった。身寄りのないその乳児は「キリク」と名付けられた。寺には、同じような境遇で両親のいない「香蓮」という娘がおり、二人は姉弟のように育てられた。キリクは棍を、香蓮は剣の修行に励み、数年後には二人とも門中随一の腕をもつ若者に成長した。そして、二十年に一度の臨勝寺棍法奥伝伝承の儀式において、キリクが正統伝承者に選ばれ、聖武具の ひとつ『滅法棍』が授けられる事となった。また、同日、香蓮は『末法鏡』の伝承者に選ばれることとなる。

　伝承式の前夜、寺の外で出会った香蓮に、キリクは疑問に思っていたことを尋ねる。なぜ、剣を極めた香蓮が『護法剣』ではなく、『末法鏡』を伝承するのか？

　その問いに対し、香蓮は静かに答える。現在、寺には３つの聖武具の内、『滅法棍』と『末法鏡』しか残っていない。もう一つの聖武具、『護法剣』は十数年前に失われたのだと。そして、その『護法剣』を盗んだ下手人は「棍」の次期伝承者と見込まれていた程の寺の高弟であり、その人物は香蓮の父親であることを。幼少時に偶然そのことを知った彼女は、剣の修行を積んだ今も「剣」の伝承者になる資格はないと判断し、伝承者となることを辞退したのであった。彼女の意をくんだ寺の老師達は、かわりに「鏡」の伝承者に彼女を推薦したのであった。「鏡」の伝承者に求められるのは武術の腕だけではなく、清い心と精神の強靭さであり、彼女にはその資格も十分にあった。そして、彼女は「鏡」の伝承者となることを受け入れたのである。

　夜もふけ、明日に備えて床に就こうと二人が立ち上がった時、不意に邪悪な気配があたりを包んだ。それは数刻前、はるか離れたスペインの地で起きた出来事が原因だった。ある幼き傭兵が迂濶にも禁断の邪剣ソウルエッジに手を触れたのだ。そして、その瞬間、すでに均衡を失っていたソウルエッジは暴走し、放たれた邪念がイヴィルスパームとなって世界中に災いの種を撒き散らしたのである！世界中に放たれた邪気の一部は、遠く離れたこの地まで届き、寺に落ちたのであった。その結果、寺に住む者は次々とイヴィル化して理性を失い、互いに殺し合いを始めたのだ。そして、キリクもその例外ではなく、イヴィル化して次々に門弟を倒し始めた。唯一、寸前に末法鏡を肩にかけた香蓮だけはイヴィル化を免れた。末法鏡が持つ護りの力に気付いた香蓮 は、寺の人々が容赦なく香蓮に襲いかかる中、キリクに近づき末法鏡をかけようとする。

…目を覚ましたキリクは、何が起こっているのかすぐには理解できなかった。しかし、その混乱の中でも自分自身の身を守るため、襲ってくる寺の人々と闘わなければならなかった。これまで親しみ、仲間であった人間達が容赦なくキリクに襲いかかり、また互いに殺し合う。寺からの脱出を試みたキリクは、襲いかかってきた一人の人間を手に掛けてしまう。それは、イヴィル化した香蓮であった。

『うわあああぁあぁぁぁぁあ――――……！』

　悲痛な叫び声が夜の闇に響き渡る。後のことは何も覚えていなかった。

　東の空が白んできた頃、もはや静かになった臨勝寺に人影が現れた。その老人は、寺一帯に広がる屍の山と血の川を目の当たりにしながらも眉一つ動かさず、平然としている。やがて彼は、白目を剥いて倒れているキリクを見つけると軽々と抱き上げ、臨勝寺一帯に火を放った後、遠く離れた自分の住み家に連れていった。数日後意識を取り戻したキリクにも、その老人は、自分が棍法継承者に奥義を伝授する臨勝寺の武術顧問であるということと、どんなことがあっても肩にかかった末法鏡を外してはならないということ以外、何も語らなかった。

　仲間を、そして香蓮を殺したことで自責の念にかられたキリクは、自らの命を絶とうとする。しかし、末法鏡をキリクに託した香蓮の想いに気付き、かろうじて思いとどまった。そのキリクに対し、ついに老人が口を開いた。イヴィルスパームに起因する寺の惨劇の真相、完全なイヴィル化は免れたものの、キリクだけでなく滅法棍までもが徐々にイヴィル化しつつあること、末法鏡はキリクと滅法棍のイビル化を抑える力があること、もしそれを外す事があれば、その瞬間邪気に取り込まれ寺人と同じ運命を辿るだろう。滅法棍を手放せば、それが種となって新たな惨劇となる。つまり、キリクと滅法棍、末法鏡は、常に一つであらねばならない。そして老人は語った。ソウルエッジという名の邪剣のことを…！

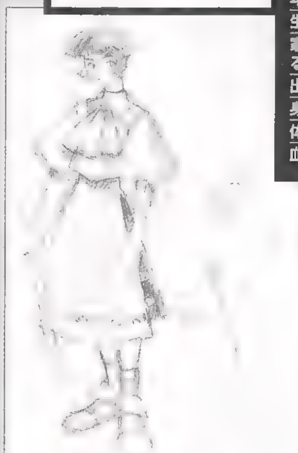
　老人のもとで３年の修行を積んだキリクは、ついにその呪われた身を浄化するための旅に出ることとなる。第二のソウルエッジになりかねない滅法棍を手にキリクは旅立ったのである。

使用武器■棍
武器名■滅法棍(＆末法鏡)
流派■眞行山臨勝寺棍法奥伝
年齢■19歳
生年月日■２月９日
家族構成■不明。
出身地■幼少の頃より臨勝寺にて育つ詳しくは不明
身長■167cm
体重■63kg
血液型■A型

●今風の若者のイメージを16世紀風に直して無国籍な感じを出した結果、彼は最初は赤毛に短髪でしたが、紆余曲折を経て正統派少年主人公に落ち着きました。デザインが難航したキャラクターです。



●美那に変わるヒロインとして、10代半ばでポジティブ、利発でちょっと生意気なキャラクターを意識しました。耳の前にあるとんがりがポイントですが、それをポリゴンで表現するのが難しかった。





使用武器■中華剣
武器名■護法剣
流派■母より伝承された剣法
年齢■16歳
生年月日■4月2日
家族構成■父は死んだと母から聞いている。母は5年前に死亡
出身地■明
身長■152cm
体重■46kg
血液型■B型



その話を始めるには、数十年の時を溯らなければならない。

柴（チャイ）家は、その頃も今も国に仕える軍人の家系であった。当代の長男が武人となって代々の家督を継ぐと、他の兄弟たちは独立して家を出た。次男は、武術の総本山として知られる眞行山臨勝寺の近くに移り住んだ。男女の隔てなく武術を身につけることを旨とする柴家の慣例に則り、やがて生まれた娘、香菲（シャンフェイ）は幼い頃から臨勝寺に通い、剣術を学んだ。血筋ゆえか、修行僧をも上回って伸びていくその技量は、女でさえなければ間違いなく正統伝承者と言われるほどのものであった。父親の死後、彼女は一層武芸一筋に青春を過ごしていたが、ある時、臨勝寺の修行僧の一人と恋に落ちた。名を孔　秀強（コン・シュウチャン）というその青年は、寺の三宝の一つ滅法棍の正統伝承者最有力候補で、これは当然禁じられた恋であった。二人は周囲に悟られないように隠れた関係を続け、数年後には香蓮（シャンレン）という名の女の子をもうけた。しかし、ある日香菲が目を離した隙に外に出ていった香蓮を寺の者が見つけたことがきっかけで、ついに二人の関係は明るみに出た。

香蓮は二歳になっていた。

伝承者候補の孔に不祥事は許されず、二人は寺により別れさせられた。幼い香蓮は寺に引き取られることになった。愛する人とも我が子とも引き離され、哀しみに耐えられなかった香菲は、街を去る決意をした。それを聞きつけた兄弟弟子の韓　東秀（ハン・ドンシュウ）は、謹慎の身となりすっかり塞ぎ込んでしまった孔に告げた。

「このままでいいのか？行ってやれよ。運命なんて、自分で切り開くもんさ！」

韓の手引きで寺を抜け出した孔は、闇夜に紛れて山を下りた。そして、二人の絆の証と再会の願いを込めて、一振りの剣をシャンフェイに渡した。それが精一杯であった。香菲は誰にも行き先を告げずに街を出た。その時彼女は二人目の子を身ごもっていたが、孔には自分のことなど忘れて、滅法棍の正統伝承者の道を歩んで欲しいと思っていた。明の軍人の家系である本家を頼って都に向かい、そこで彼女は香華（シャンファ）という名の女の子を産んだ。香華は本家に養子として迎えられ、何も知らされずに育てられるのであった。一方、眞行山臨勝寺は開山以来の大騒ぎになっていた。寺の三宝の一つである護法剣が消えていたのである。調査の結果、孔が犯人とわかり、彼はその場で破門され山を追われた。残された香蓮は、孤児として育てられることになった。

寺を追われた孔は、わずかな情報を頼りに香菲を探し、ついに柴家に辿り着いた。しかし柴家の者は彼に告げた。

「彼女はあなたが立派に修行に励んでいると信じている。今のあなたを見たらどれほど嘆こうか。どうか、このまま去っていただきたい」

孔は香華が生まれたのも知らぬままその地を離れたが、破門された寺に戻るわけにも行かず、逃げるようにいずこへかと去っていった。

その間も臨勝寺の護法剣捜索は続けられていた。真っ先に疑いをかけられたのは香菲であった。やがて捜索隊は彼女を見つけたが、剣を発見することはできなかった。彼らが見たのは、古い剣で遊ぶ幼い香華とそれを見守る香菲だけであった。捜索隊は目的を果たすことなく臨勝寺に戻り、数年後、大規模な捜索は打ち切られた。誰も知らなかったのである。幼い香華はもとより、捜索隊も、柴家の人々も、香菲本人も皆…。その古い剣こそが、滅法棍、末法鏡と並ぶ臨勝寺の三宝の一つ、護法剣であることを。

護法剣は、末法鏡、滅法棍と併せて強い力を発揮する。それらは悪用される恐れもあるため、万が一孤立した時には、その姿を変えて沈黙するのであった…。そのことを知るのは、護法剣を他の三宝から引き離した孔だけであった。香華は自分に姉がいることも知らされずに育ち、十歳になる頃にはそれなりに剣を使えるようになっていた。母親が死ぬと、香華は形見となった古い剣を手に、かつて母がそうだったように、ますます剣の腕を磨いた。十六歳の時、柴家の子として明皇帝の親衛隊に志願できるまでに、剣の腕は上達していたのである。

そして今、「英雄の剣」と誉れ高いソウルエッジの捜索が一向に進展しないことに業を煮やした明の皇帝は、自らの親衛隊を捜索第三陣として向かわせることにした。香華がソウルエッジ捜索に出かけると知った香華の親友、明の宮女でもある美美（メイメイ）は、香華に兄、李龍（リ・ロン）の安否を調べて欲しいと頼み、香華はそれに応じた。行く先々で怪しまれぬよう京劇団を装って旅をすることが決まり、幼い頃から母の下で武術の修練に励んできた香華が花形に選ばれた。

「あなたは大きな役割を担って生まれてきました……揺れ動く未来を切り開きない！」

母の遺言を思い出しながら香華は形見の剣を手に旅立った。…やがて様々な情報を元にバラバラになっていく京劇団。香華もある情報を元に単独行動へとその身を移す。

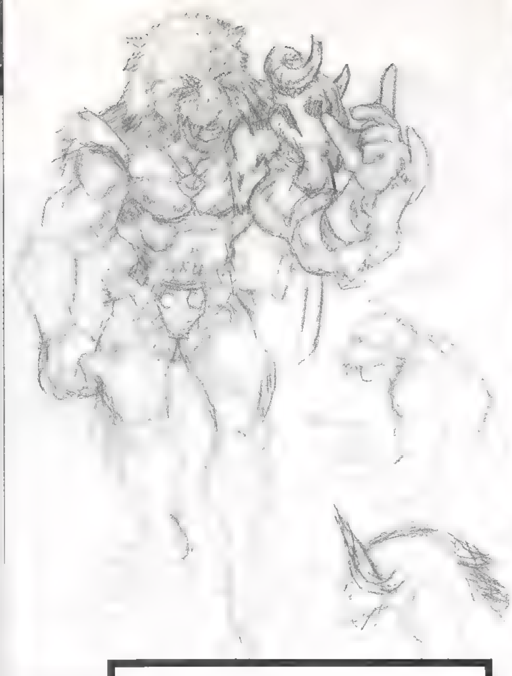
そして、香華はキリクと出会う。運命というものが存在するならば、三宝が場所を変えて再び集う事の意味は一体何なのであろうか…。



Xianghua ［涼風の旅芸人］柴 香華 シャンファ

Rock ［激震の大地］ロック

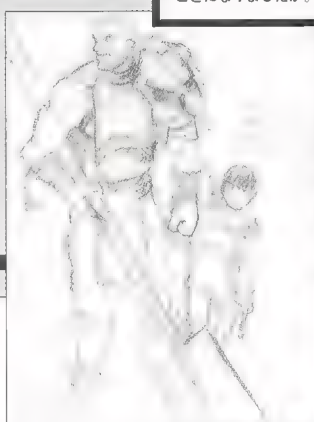
闘いは終わった。全くの勘違いから刃を交えた２人だったが、時間が経ち、どちらからともなく、それに気付いて武器を引いたのだ。沈みかけた夕日に照らされながら、ソフィーティアと名乗った女戦士は口を開いた。
「あなたの刃には迷いがある…。だれか守るべき人がいるのね…」
　両親の記憶を持たず、自分の過去を求めて海を越えてこの地に来たロックは、唯一の手掛かりである「ソウルエッジ」だけを求めて闘いを繰り返してきた。そんな彼の心に彼女の言葉が響く。…海の向こうに残してきたネイティブ・インディアンの孤児。彼はそのバングーという男の子を育てていたのだ…。ソフィーティアの言葉を聞いたロックはしばらく考えたが結局、過去ではなく今を選んだ。彼の旅は今、終わったのである。
　ロックはソフィーティアに別れを言うと、そのまま西へ進み海へ出る。その時、まるで彼を見送るかのように、すでに小さくなった背後の陸の上空に光が舞いあがった。一瞬の美景が終わったとき、もう陸は夜に紛れて見えなくなっていた。
　１年の月日をかけて、広大な大地へと帰ってきたロックは再びバングーと暮らし始めた。ロックの答えは正しかった。バングーには自分が体験したような、寂しい想いはさせたくはない。もう二度とバングーをおいて旅になど出るまい。この大地に根を下ろし、バングーが一人前になるまでしっかりと見守ろうと彼は思うのだった。
　彼らの平和な暮らしは続いたが、やがてある噂がロック達の耳に入る。まるでトカゲのような怪しい人影があちこちで目撃されていると言うのだ。彼はバングーとの静かな暮らしを守るため、なるべく関わりあいたくないと思ったが、ある月の無い夜、突然彼らのほうからやってきた。彼らの狙いは「白い巨人」ロック本人だったのだ。次々と現れるリザードマンを片っ端からなぎ払うロック。自慢の鱗に包まれた硬い体もロックの斧の前には無力と悟ったのか、リザードマン達は闇へと消えていった。闘いを終え、バングーの待つ家へ帰ったロックは目を疑う。家の中は荒らされており、バングーの姿が消えている！　正面からではロックを捕らえられないと考えたリザードマン達は、バングーをさらうことで、ロックを誘き出そうとしているのだ！　だが、罠だとはわかっていても行かぬわけにはいかない。彼はリザードマンの痕跡を追って再び長い旅に出ることを決意する。しかし、海を渡って大陸にたどりついた所でリザードマンの足取りは消えていたのである…。
　そして彼は手掛かりを求めてヨーロッパをさまよう。すべてはバングーのために。
　守るべき人がいる…。
　バングーを守る事を彼に誓わせたあの言葉を聞いた日から３年の年月が経っていた。







●前作からのキャラクターですが、アスタロスとの差別化で悩みました。顔が出ていないデザインを見た時、これだと思いましたね。
…もっとも、３Ｄモデル作成時に獣の毛で苦労することになりましたが。



使用武器■バトルアックス
武器名■アポカリプス
流派■我流
年齢■38歳
生年月日■12月14日
家族構成■両親の消息は不明。インディアンの孤児・バングーを育てている
出身地■ロンドン生まれ／新大陸育ち
身長■176cm
体重■85kg
血液型：不明

「人の手による魔剣」ソウルエッジが神の領域にまで達した事を嘆いた鍛冶神ヘパイストスはソウルエッジ破壊の為、聖戦士となる人間に信託を授けることにした。その人数はギリシャ文字にちなんで24人であった。彼らの素性は一国の騎士団長からパン屋の娘まで、千差万別だったが、一つの共通点があった。彼らは皆非常に敬虔で、神の声を聞くことができたのである。
　ここに一人の男がいる。名はアイオーン・カルコス。オスマン・トルコ帝国、スパルタの生まれで、武芸全般、特に剣術に長けた騎士である。彼は古き鍛冶神の啓示を受けた聖戦士の一人として、「神の手にあらざる魔剣」の破壊の為に各地を渡り歩いていた。
　その日、彼は砂漠で迷い、死を覚悟していた。目がかすむ。口の中で砂が音をたてる。我が守護者たる軍神は私を見放されたか。やがて砂嵐の中で視界が暗くなり、すべての感覚が徐々に無くなっていくのがわかった。
　次に目覚めた時、彼は薄暗い部屋の中で寝床の中にいた。そこは砂漠のオアシスにある集落で、砂漠で倒れている所を集落の者に救われたのだった。彼は何か恩返しをしたいと考えてこの地に留まり、皆に防衛のための剣術を教えることにした。オアシスは常に盗賊に狙われていたのだ。だが一週間が過ぎた頃、あの忌まわしきイヴィルスパームの夜がきてしまったのだ…。満天を覆い尽くす光の群れが、何も知らぬ集落に向かって降りてくる…！
　数カ月過ぎた頃、ある噂が砂漠を横断するキャラバンから伝わった。血に染まったオアシスとその周辺に出没する狂戦士…。事実あの光が流れた夜以来、何隊ものキャラバンが行方知れずになっていた。砂漠の周辺一帯へ広がった噂は人から人へ流れ、ついにこの砂漠の地下に神殿を持つ「正常なる流れの守り手(フィグル・セステムス)」教団の大神官クンペトクーの耳へと入るのである。大神官は狂戦士に興味を持ったようだ。数日のうちにイヴィルスパームによって自我を失った狂戦士アイオーンは捕らえられ、大神官の前に連れてこられた。何本もの頑丈な鉄鎖で巨大な石塊に縛りつけられながらも暴れるアイオーンを見て、大神官クンペトクーは口を開いた。
「素晴らしい素材だ…。合成実験が成功すれば、立派な下僕となることだろう…」
　狂気に満ちた数日の後、アイオーンは生まれ変わった。動かなかった四肢は再び動くようになり、なおかつ以前よりも力に満ちていた。しかし、その身体には鱗に覆われ、異形の尾がぶら下がり、また頭部はトカゲのそれへと変わっていたのである！彼の記憶は遠く狂気の果てへと薄れ、思い出すことは出来なかったが、闘い方は体が覚えていた。大神官クンペトクーは満足し、時間をかけて彼を「教育」することにした。こうして聖戦士アイオーンは、邪教の大神官の忠実で強力な下僕へと変貌したのである。
　やがて時は満ち、大神官からリザードマンに魔剣探索の命が下される。彼は三年ぶりに歴史上に姿を現した。場所はインド沖！　その虚ろな両眼にかつての慈愛と気高さを見る事はもう無いのであろうか…。



使用武器■ショートソード&スモールシールド
武器名■クシィソード&ゲイムシールド
流派■ギュルクス(擬アレス流)
年齢■３歳
生年月日■不明
家族構成■不明。仲間はたくさんいる
出身地■不明
身長■180cm
体重■86kg
血液型■不明

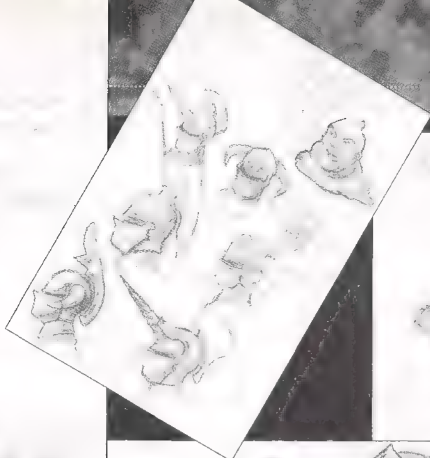
●ソフィーティアのモーションが多かったので、最初のデザインは女性でした。結局、無難なトカゲ人間になりましたが、一部では人間に混じって酒場で飲むようなキャラ、という意見もありましたね。

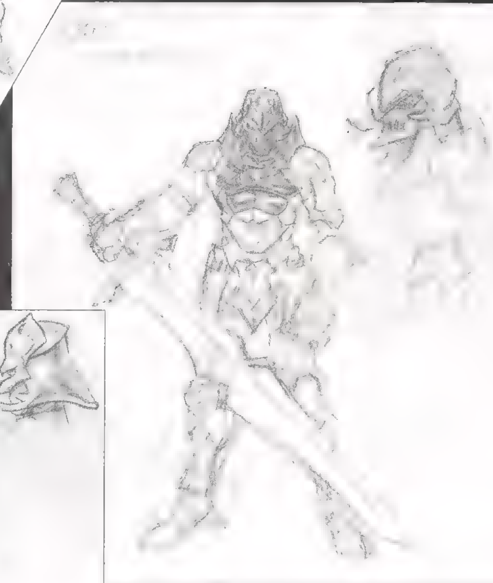
［戦慄の緑鱗］リザードマン Lizardman

CALIBUR

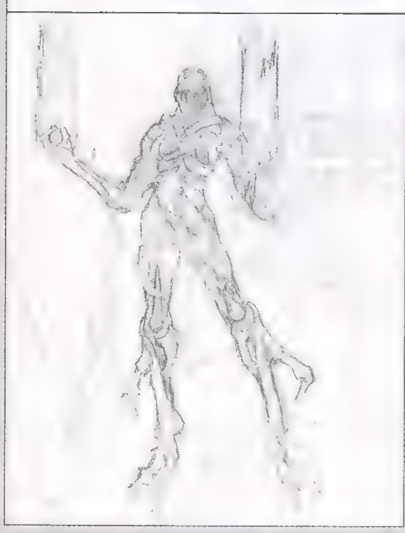
●ジークとして扱うか、新キャラ扱いにするかで時間がかかりましたが、結果的には悪の中心格として、主人公達とタメを張れるキャラクターになりました。画面のソウルエッジの目にも注目してほしいですね。





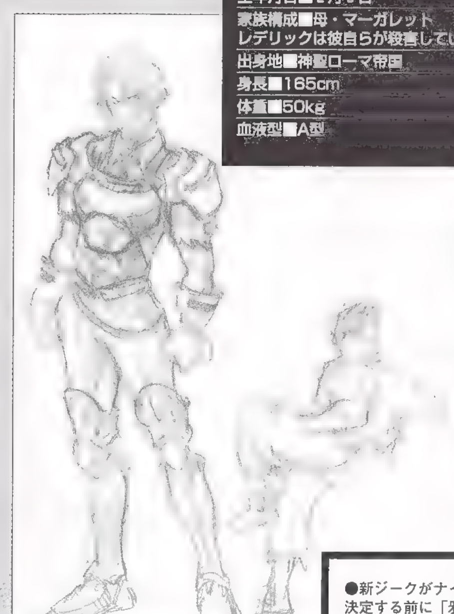






使用武器■ツヴァイハンダー
武器名■レクイエム
流派■我流
年齢■19歳
生年月日■2月6日
家族構成■母・マーガレット　父・フレデリックは彼自らが殺害している
出身地■神聖ローマ帝国
身長■165cm
体重■50kg
血液型■A型

魔剣ソウルエッジに強い魂を吹き込み続け、ついに復活した父・フレデリックはジークフリートの弱い心が生み出したまやかしに過ぎなかった。父の幻影に諭された彼は立ち上がる。
「俺に償えるものなのか…」
　ドイツのある街にその女は住んでいた。夫を失い、また息子も行方知れずになった女はすかっり窶れていた。彼女の家の扉の前に一人の青年が立っていた。自分の手で父の命を断ったその時以来、初めてジークは母・マーガレットのもとへ帰ってきたのだ。しかし、彼が扉をたたこうとしたその時、扉の中からジークの耳に祈りの声が聞こえてきた。ジークの手が止まる。それは母が息子ジークの無事への祈りだった…。
　今の俺に母に会う資格はない。彼は決意した。すべてが終わるまでここには戻るまい。
「…母さん、俺、父さんに会ったよ」
　一言そうつぶやくと彼は扉に背を向けた。急ごう、母が気がつく前に。
　今や青年となった少年は新たなる決意をもって街を去る。いまだ各地でくすぶっている忌まわしき業火を完全に消し去らんと進む剣士の前には、日も落ちたばかりの暗く先の見えない道がただただ続いていた。





●新ジークがナイトメアに決定する前に「邪剣に取り込まれながらもグレずに成長した」という設定でデザインされたものが、後にナイトメアの３Ｐカラーとなり、ついに別人格として一人立ちしました。

Siegfried Schtauffen

［明日なき魂］

ジークフリート・シュタウフェン

The art of Sou

[灼熱の志士] Hwan sung kyung 黄ファン・ソンギョ星京

祖国が、真に隣国からの大規模な襲撃を受けんとしているとの噂を、旅先で耳にした黄は、『救国の剣』ソウルエッジ捜索を中止して急遽帰国した。途中で師の娘、成美那と出会い、これを連れ戻したのだった。

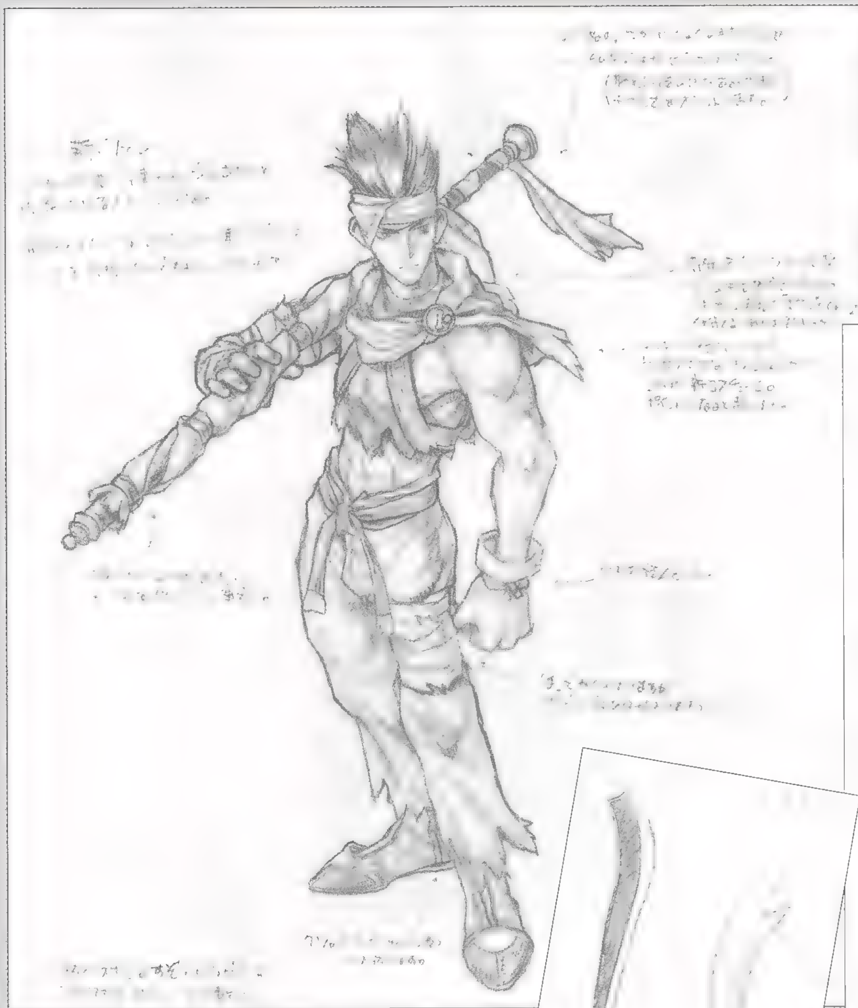
沿岸防衛隊へ戻り、水軍提督・李瞬臣直属となった黄は、ある日美那が再び家を飛び出したという噂を耳にした。しかし、彼は牙を研ぐ隣国を前に動くわけにはいかなかった。

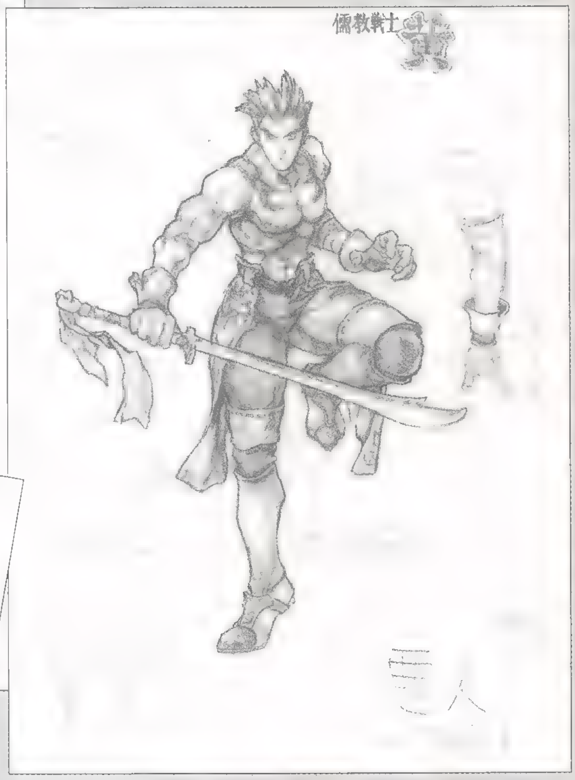
東の隣国がすぐに攻めてこないことに苛立ち、いつもの冷静さを失った黄は、小さな海賊船を深追いし、多くの部下を失ってしまった。

その数日後、黄は沿岸防衛隊大隊長の任を解かれてしまった。黄を召喚した李舜臣提督は、彼に命令した。

「黄星京、お前には今一度『救国の剣』捜索の任務に就いてもらう」

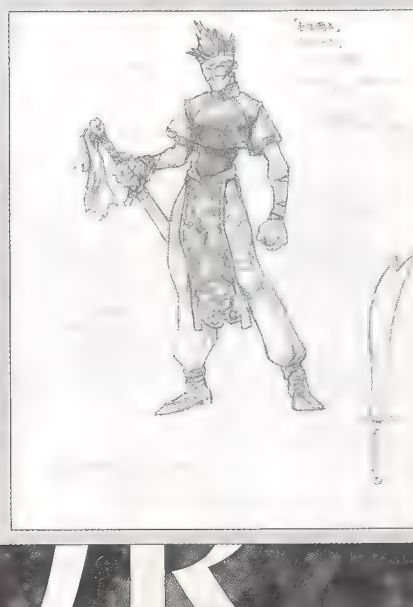
朋友・成漢明の心情を察した李舜臣は、同じく苛立ちを隠せない黄に、『救国の剣』捜索を名目として、美那の捜索を依頼したのである。李舜臣の真意を瞬時に読み取った黄は、何も言わずに再び西へと向かった。











●韓国向け主人公キャラクターとして、イメージも前作と同じく熱血で生真面目。融通の効かない青年です。そのためか、特に問題も無く、すんなりOKが出たキャラクターでした。まれなケースですね。

使用武器■中華刀
武器名■蒼霹
流派■黄式大刀術
年齢■28歳
生年月日■8月8日
家族構成■両親とは死別。恩師・成漢明
出身地■智異山／李氏朝鮮
身長■171cm
体重■62kg
血液型■AB型

成美那は最大の危機に瀕していた。父親を殴ってまでしてファンの後を追いかけて、救国の剣ソウルエッジを探しに旅に出たまでは良かったのだが…。これといった収穫もないまま旅先でそのファンと出会い、むりやり家へ連れ帰られた美那は父親、武術の師でもある成　漢明にきびしい修業のやり直しを命じられたのだ。その一方で、今回の一件でますますファンに期待をかけた漢明は、いよいよ美那とファンの縁談を進めはじめたのである。…もっともファンは沿岸防衛隊に志願していて、ここ智異山にはいなかったのだが。決しておとなしくはない性格の上に、旅の自由さを経験した彼女にとって、これでは窮屈でたまらない。そこへ追い打ちとばかりに門下生の一人、金家の息子が求婚してきたのだ。
「…もう我慢出来ないわ」
　気が付いてみれば、その日の内に彼女は再び家を飛び出していた。さて、家を出てきたもののこれからどうするべきか。彼女としては沿岸防衛隊に参加したいのだが、前に女であるという理由で一度断られている。それに、よく考えてみれば防衛隊にはファンがいる…。それに中心人物である李　舜臣は父親と旧知の仲である。
…だめだ。すぐに家へ連れ戻されてしまう。とりあえず行く当ても無いし、救国の剣探しの続きでもしてみようかな…。そうだ！救国の剣を手に入れれば沿岸防衛隊に参加させてもらえるかもしれない！ソウルエッジを手に入れて私の実力を見せてやるんだ。そうすればお父さまもファンも認めてくれるに違いない…！
　彼女は早速、西へと向かうのだった。

使用武器■先祖伝来の斬馬刀
武器名■紅雷
流派■成家式大刀術＋真行山[illegible]寺棍法
年齢■19歳
生年月日■11月3日
家族構成■父・成漢明 母・弟共に病死
出身地■智異山／李氏朝鮮
身長■162cm
体重■48kg
血液型■A型



　あれから数カ月経ち、美那はもう西域と呼べる土地に着いていた。ある日、立ち寄った街でソウルエッジを探しているという女戦士の噂を聞いた美那は、持ち前の行動力ですぐに彼女を見つけ出した。その長身の女戦士は、ちょうど街を出ていこうとする所だった。話を聞いてみると、彼女はソウルエッジという邪剣と以前に力を貸してくれた恩人をさがしているというではないか。恩人はともかく、救国の剣を邪剣呼ばわりする彼女の話に対し、美那は納得がいかなかった。
「何も知らないのなら、この件からは手を引くことね。…お嬢ちゃん」
　子供あつかいされた美那は人の目があったにもかかわらず、斬馬刀に手をかけて女戦士に斬りつけた。しかし、相手はひるむどころか、蛇の如くうねる見たことも無い剣を見事に操って美那を追い詰めていく。美那は未知なる武器を相手によく闘ったが、結果は火を見るより明らかだった。やがて、女戦士はもちろん、珍しい武器の決闘を遠巻きにしていた野次馬達も去って、美那は一人取り残された。辺りはもう薄暗くなり、窓には明かりも見えはじめている。
　自分の刃が通用しなかった…。修業を怠ったせいだろうか。斬馬刀の腕だけで旅を続けてきた美那にとって、この完全敗北は全てを否定されたような衝撃であった。
「なかなか面白い勝負だったな。いいもん見せてもらったぜ」
　不意に声をかけられ、美那は我に返った。声がしたほうを見ると、すっかり野次馬がいなくなった道端に一人の東洋人がいた。年は三十後半から四十、中国人だろうか。酒を飲んでいて、どうやら酔っているようだ。しかし、美那の目を引いたのは東洋人の手にある棍であった。一見、それは杖にも見えるが、たしかに棍であった。しかも、かなり使い込まれている。
「…あの姉ちゃんの剣。ありゃあ、めったにお目にかかれるもんじゃねぇな。しかしまぁ、これに懲りて無謀な喧嘩を売るのは止めることだな。なぁに、嬢ちゃんならもっと腕は上がるだろうよ。何たって、まだまだ若いんだからな」
　再び子供あつかいされた美那は思わず男に一撃を見舞っていた。だが、斬馬刀は男には届かなかった。男は避けるどころか棍すら使わず、目の前に迫る斬馬刀の柄を掴むことで受けとめてしまったのである。
「…喧嘩は相手は選べと言ったばかりだろう」
「…もっと腕は上がる、とも言ったわ。棍でも何でもいいから、私に闘い方を教えてくれる？」
　美那にとって、それが精いっぱいの強がりだったのかもしれない。

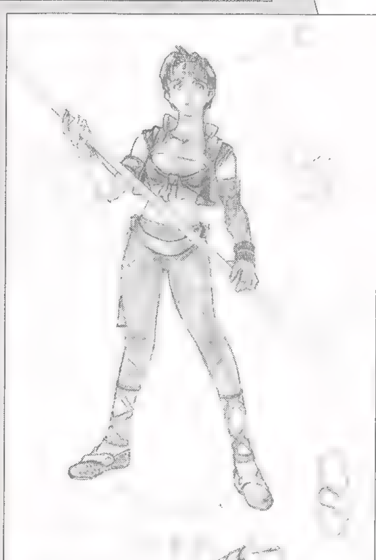


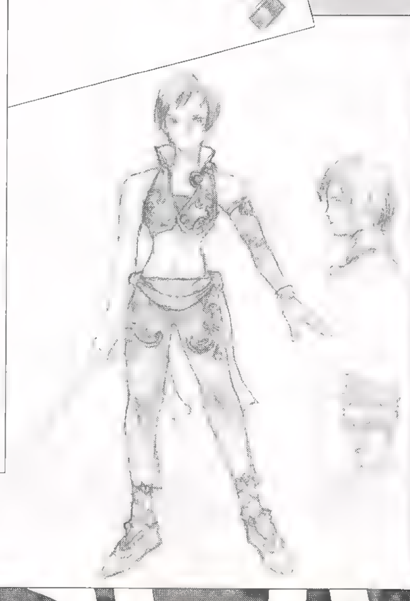


●少しおてんばな所を丸くして女っぽく、服は前作＋旅装束というコンセプトでデザインしましたが、前作で人気があったため３Ｄモデル段階でなかなかＯＫが出ず、完成したのは結局一番最後でした。

　季節が変わる頃、美那は男の元で棍の修業に励んでいた。ソウルエッジの周りにはあの女戦士のような強者が集まっているに違いない。自分もソウルエッジを望むならば、もっと強くならなければいけない。その一心が彼女を修業に取り組ませていた。はじめは取り合ってくれなかった男も、美那の熱意に負けたのか最近では本格的な棍の技法を教えるようになり、彼女の技量は確実にあがっていった。男は相変わらず酒を放さず、いいかげんな性格だったが、その棍術は由緒正しいものを感じさせた。
　修業を初めてからちょうど一年が経った日、いつものように酒を買いにいった男は、ついに帰ってこなかった。
「訳あって俺には棍法を正式に教える資格が無い。お前は棍法を極める必要はないし、既に大刀術と棍術を組み合わせた独自の技術がある。…もう俺が教える事はねぇよ。自分の運命は自分で切り開きな。　孔」
　美那がその書き置きを見つけたのは夜もふけてからだった。

　…てな事がここへ来る前に会ったわけだ。いや、彼女の事を思い出してな。年格好が同じだったんだよ…。まぁ…成り行きでその小娘に棍術を教えちまったが、のみ込みの早いこと早いこと。たった一年で様になっちまいやがった。思ったことはすぐに口に出す娘でな。…おまえもあいつみたいにもう少し自分に素直になった方がいいぞ。なぁ、ファン大隊長さんよ」
　いつものように酒を飲みながら、沿岸防衛隊に来たばかりの棍術使い、孔は目の前にいるファンに自分の昔話をしていた。琉球の海賊船を深追いしすぎて部下を失ったという数日前の失敗で、すっかりふさぎ込んでいたファンは、何気なくそれを聞き流していたが、孔が棍を教えたという娘の件まで話が進んだとき、ハッとして話に聞き入った。似ている…。まさか！
「失礼します。ファン大隊長、李　舜臣様がお呼びです」
　不意に部下が部屋の外から声をかける。返事をして立ち上がったファンは美那の事を考えるのを無理にやめ、真っすぐに沿岸防衛隊司令、李　舜臣の部屋へと向かうのだった。
…オレには沿岸防衛隊の仕事がある。
　自分にそう言い聞かせながら。





成美那［一刀入棍娘］Soeng Mi Na

東京ガリバー通信

第59号

BANPRESTO

10月10日にオープンした青梅店にはもう行ったかな？これから行こうかなと思ってる人は近所の子どもたちも連れていってあげよう!!（もちろん親の許可をもらってね）

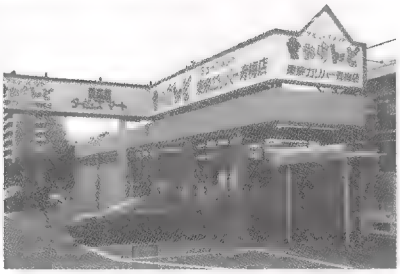
絶好調だよ！東京ガリバー青梅店

めでたく10月10日にオープンした東京ガリバー青梅店。1カ月が過ぎそろそろ落ち着いてきたところ、ということで行ってきましたよ青梅店へ。JR青梅線小作（おざく）駅東口から西東京バスに乗り中原で下車。そこから徒歩で5分ほど。テキサス風にいうとタバコ1本分といったところか。

店内に入って一番最初に目につくのが、前回でも紹介したフロアの半分を占めるであろう「ジムランド」だ。遊んでる子どもたちはとっても楽しそうだったぞ。プライズマシーンの数も多く、ざっと見渡したかぎりほとんどの景品がバンプレストの新作グッズだった。おそるべし青梅店。

また、店内は禁煙となっているので小さいお子さんも安心して遊ばせることができるんだ。ほら、行きたくなってきたでしょ。

君も大人も子どもも楽しめる青梅店を一度は体験してみよう。



これが、東京ガリバー青梅店だ。とても目立つから見つけやすいぞ。

祝!!東京ガリバー6周年

イエ～イ!!突然だが素晴らしいお知らせがあるさー!!（byた○すぃー）。

東京ガリバーは今年で6年目を迎えようとしているんだ。そりゃ昔は東京になないのに、どうして東京ガリバーなの？ガリバーって誰!?など様々な疑問を投げつけられていたが（しかも、ゲーメスト編集部に）東京にもガリバー青梅店がオープンしたし、今はもうそんなことを気にする人もいなくなったみたいだね。そこで6周年を記念してイベントが開催されることが決定したぞ。場所は東京ガリバー松戸店、期間は11月の21日～29日の9日間。内容は今のところ未定だが、メジャー級のイベントになりそうなので今はゆっくり体を休めておこう。

また、12月～3月の4カ月間、第2回目となるロングイベントを全店舗で開催する事が決定。前回（今月の30日まで行われる。詳しくはゲーメスト10月15日号を参照）で好評だった「スタンプラリービンゴ」や2週間プレゼント（2週間ごとに各店につき1名ずつ抽選でプレゼントが当たるというもの）など、すべてがパワーアップするぞ。前回の2週間プレゼントは旅行ギフト券、バーベーキューセット、まつたけ等だったけど、今回はどんな物がプレゼントされるのかな。期待して待っていてくれ。内容等は各店に来店した際にご確認していただきたい。これからますます東京ガリバーから目が離せないね。

そういえば、前号で紹介した店員Xがみなさんのどんな意見、質問にも丁寧にお答えします、という記事を覚えているかな？その記事が掲載されてから意見・質問の数がかなり増え、店員X（実は好青年）はとてもよろこんでおりました。「松戸店へ来店の際には気軽に参加してください」とのことでした。

新☆プライズマシーン紹介コーナー 景品提供機械

今回紹介するのは今、松戸店で大人気の「ちょースゴROCK」だ。

その名の通りすごろくがベースになっており、すごろくを楽しみながら景品をGETできるのだ。

しかも、このマシーンはコインを入れるほど、GET率がアップするというシステムを導入している。簡単に説明すると100円で1プレイよりも、300円で1プレイの方が当たる確率が上がるってわけ。どうしても欲しいものがあったらチャレンジしてみよう。

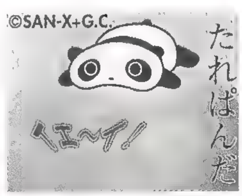


「試しにやってみるか」と言いながら本気で景品を狙っている男の図。

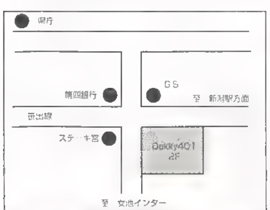
たれぱんだって知ってるかい？

東京ガリバー各店には、今話題の「たれぱんだ」フレーム（レア物）のプリクラが登場だ。下は小学生の女の子から上は女子高生までとても人気があるっぽいキャラクターだ。「たれぱんだ」って何？とあせったキミ、左の写真に注目。そう心配することはなかったでしょ。ただの「ぱんだ」なんだから。でもそこが「たれぱんだ」の人気の秘密なんだ。

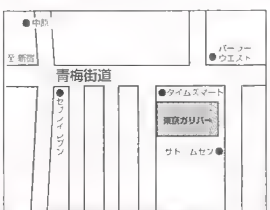
また、松戸店には「ポケモンパート5」ロケテスト版（かなりレア物）のフレームもあるぞ。



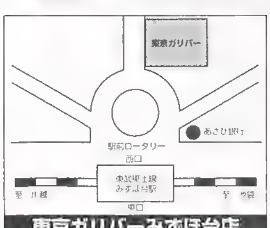
あぁ、愛しのたれぱんだよ。ボクを優しくつつみこんでくれ



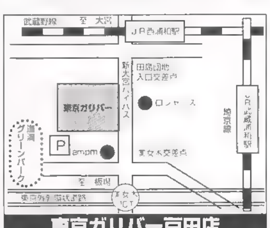
ウルトラアミューズメントSHOT M78 新潟県
〒950-0962 新潟県新潟市出来島401Dekky401内2F
（新潟駅よりバス出来島または上近江で下車3分）
TEL.025-281-2162 FAX.025-281-2163



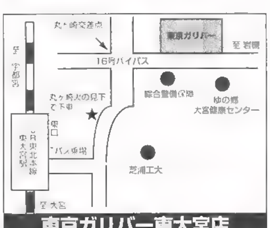
東京ガリバー青梅店
〒198-0024 東京都青梅市新町9-2020
（JR青梅線小作駅よりバス5分 中原より徒歩5分）
TEL.0428-32-5881 FAX.0428-32-5776



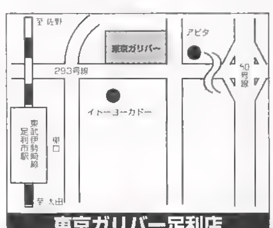
東京ガリバーみずほ台店
〒354-0000 埼玉県富士見市みずほ台1-4-2
（東武東上線 みずほ台東口より徒歩2分）
TEL.0492-54-3905 FAX.0492-54-3187



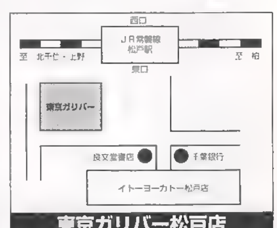
東京ガリバー戸田店
〒335-0032 埼玉県戸田市美女木8-2-6
（JR武蔵浦和よりバス10分 美谷本小学校下車）
TEL.048-422-7031 FAX.048-422-7032



東京ガリバー東大宮店
〒330-0001 埼玉県大宮市丸ヶ崎1096-1
（JR東北本線 東大宮駅よりバス5分 丸ヶ崎火の見下より徒歩8分）
TEL.048-688-6622 FAX.048-688-7696



東京ガリバー足利店
〒362-0823 栃木県足利市朝倉町244-2
（東武伊勢崎線 足利駅より徒歩10分）
TEL.0294-71-9797 FAX.0284-71-9744



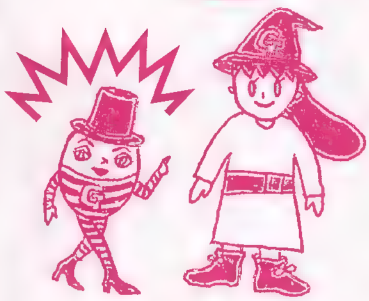
東京ガリバー松戸店
〒271-0092 千葉県松戸市松戸1230-1
ピアザ松戸1・2F（JR常磐線 松戸駅東口より徒歩0分）
TEL.0473-66-6633 FAX.0473-66-6644

最新イベント情報は（株）バンプレストのホームページでもご覧になれます。　http://www.banpresto.co.jp

ゲーメスト

アイランド

担当：福田柵太郎＆Mio　助っ人：田渕健康

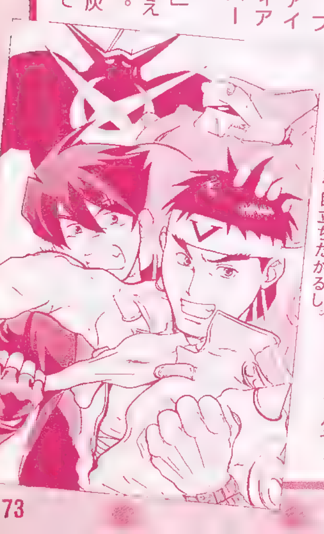


Mあ～。うどんがうまい季節になったわね、柵じい。
福なりません！われわれアメリカナイズされた民は朝昼マック、
夜はスニッカーズが基本でございますよ！
Mえ～。ポテト食べたあと対戦やると、すんげ～胃がもたれるんだけど。　体脂肪も増えるし。
福なんせーんす！おーいおいおい…（泣）。
M泣くんじゃないわよアメリカじじい。今日のディナーは鍋に決定。
福あ、それならおーけい。じじいだっしゅじゃ！
（シャレんなってない…Mio＆わりと事実。福田）

ワイズダック賛歌は漢の讃歌!!

今月のいっぱつ

☆10月某日、ざわめくゲーセンの隅で、うごめく影が2つ。
「軍資金は？」
「400円」
「足りん。ジュースはあきらめろ」
「ぬぅ…承知」
「準備は？」
「隙はない」
「ならばゆくぞ!!レェエェッツ・キカイオォオォ!!」
そう、その日俺と友人αは、ひと月前メストで見てから、命焦がされるほどに待ち望んでいた「超鋼戦紀キカイオー」をプレイしに、ゲーセンへ向かったのだった。この日のためにαは、昼の至宝・学食の60円の中華スープをすすり、俺は100円のチーズ蒸しパン1個をかじり、プレイ代を捻出したのだ。何せ2人とも「スー○ーロボッ○対戦F」のタ○ヤノリ○嬢にではなく、ガ○バスターに欲情したという、視点切り替えのきかない漢っぷり。「キカイオー」を知った日にゃ、1日3回カプコンに向けて祈りを捧げたもんだ。てなわけで、以下は対戦風景。
台に座り、しばし考える俺。やっぱまずはキカイオー。そしてツインザム、ディクセン、パルシオンなんかに手を出して、やはりキカイオーに帰るのがマイウェイ…。
「…ってさっそく取られとるやないか!!キカイオー!!」
α、あなどり難し。初めから同キャラってのも芸がないので、他キャラを考察する。やはりツインザムか…。しかし、
「な、なぜだ!!なぜワイズダック!?」
俺の手は、本人の意志に関係なく、鋼の要塞ワイズダックを選んでいた。それもごく自然に。
「これはワナか!?地下組織の陰謀か!?…そういえば」
脳裏に浮かぶ疑惑に、スピード回答。
「No.237の『新兵…お前は以下略』のくだりにホレていたのではないか、俺!!罪な奴だぜスーさん!!」
スッキリしたところで、レディィッゴォォッ!!
「と、跳べねぇ!!重い!!」
…俺の第一印象。
「へ、減らねぇ!!」
…友人の第一印象。しかし。
「ウワァァッ!!ロケッ○パ○チ!!ブ○ストファ○ヤー!!」
狂喜乱舞するα。かく言う俺も、血が沸騰しっぱなしである。が、
「やかましい!!真の漢に光学兵器などいらぬわ!!」
そう叫び、漢の渋さ100%のワイズダックを駆る俺。とにかく一撃の重さが楽しく、殴り殴られ互いに1本ずつ取ってファイナルラウンドへ。
「マジ○ガーの前に屈服せい!!」
「ほざけα!!漢なれば地雷でGOだ!!」
「『戦場の狼』でもやっとれェエェッ!!」
キカイオーの胸が、太陽の表面温度より熱く光る。ジュンペイの顔がデカデカと表示され…。
「ヒィィトォップブレイザァァァッ!!」
αの雄叫びがゲーセンにこだまする。
「グォォッ!?」
ケズられる俺のワイズダック。さしものアーマーも、もはや0%だ。
「トドメだぁっ!!」
狂ったようにノーマルブレイザーを乱射するα。だが、そのときだった。
「ヌルいわァッ!!」
ブレイザーに合わせ、スチールダッシュを敢行。よろけたところに、
「パァァイル・バンカァァァアッッ!!」
突き刺し、持ち上げ、撃つ!撃つ!!撃つ!!!飛び散る薬莢!!沸き上がる爆炎!!ファイナルランプ点灯！
「今だあァッッ!!」
フルメタルハンター始動!!力を失ったキカイオーが、空の高みに投げ飛ばされ…。
「まさか!!」
俺の頭に、フォボスのファイナルガーディアンがオーバーラップする。
「全弾発射!?」
半ばふるえているαの声。
「燃やせ!!灰になるまで!!」
「ケーウン？古くねーか？オイ!!」（ニンジャマスターガ様）
「『戦場の狼』もドッコイだろォォ!!」
砕け散るキカイオー。雌雄は決した。
「ビバゴンザレス!!戦争カッコイイ!!」
などと、身もフタもないセリフを飛ばす俺に対し、
「あれ…？暗いよ…。何も見えない…」
と明らかに混乱状態のα。しかし数秒後には、
「ラウンド2だオラァ!!チェンジクロスツインザム・スイッチオン!!」
「上等だァ!!俺のワイズに勝てるかコラァ!!」
…懲りた様子なし。
そして1時間ばかりバトルを続け、席を立った俺たち2人を待っていたのは、店員＋ギャラリーの白い視線だったワケで…。
（秋田県　紫愚摩君あ）
Mカツ丼よりも熱きメカフェチ魂ィィッ!!そう、このゲーム、黙々と対戦するものではない!!友人と必殺技名を叫び合いつつ闘うものッ!!（爆）。



⬅（青森県　黒川春姫さん①）
Mどっかで見た熱血野郎が混じってんぞ！しかも目立ちたがるし。

Dear Friend

紳士淑女協定
ジェントルメンズ

☆それは親愛なる後輩の一言から始まった。
「最近ゲーセンのマナーって悪いよね。俺らだけでも紳士淑女になんなきゃダメっスよ」
　紳士淑女。それは「漢」に並ぶ、人として名誉ある称号。人は気品あふれる紳士を、優雅なる淑女を尊敬し、またそれになるべく、日々礼儀作法を社会から学び続けるのだ。義務教育課程における「道徳」の授業も、すべては紳士淑女教育の一環である。
「そうだな…今のゲーセン諸問題を解決できるのは、高貴なる紳士淑女だけだ!!」
「そっすね!!じゃあ、らしいチーム名を考えましょうよ!」
　そして、後輩と私との、待ちガイル同士の対決のごとき息詰まる駆け引きの結果、一つの名が燦然と輝き君臨する。それは、至高の存在が我々に託した「祈り」であったかもしれない。
「…ジェントルメンズ…」
「『メン』と『ズ』で複数形が2回重なってますよ」
「それは秘密だ」
　負けるな私。ちなみに「メン」なので、男だけの同盟なのかと問われれば、それは違う。ゲーセンにおいて老若男女の区別などなく、すべての人は「ゲーマー」である。仲間であれば己を捨て助け、敵であれば誇りと礼儀をもって全力で倒すべき存在であると考えたゆえ、「人類全体」を端的に表す「メン」の表現を使用しているのである（私見）。
　そしてその日のうちに、暫定的なジェントルメンズ基本三原則「積まない、吸わない、叩かない」が提唱された。連コインの禁止、周囲に人（特に未成年）がいる際の喫煙の禁止、そして筐体への八つ当たり、および周囲のゲーマーへの妨害の禁止。それぞれが「一般常識」の範疇である、実に簡単な原則であった。
　だが、これら三原則に対して反論ある方も多かろう。「ヤニのどこがいけないのかね君」「うまくなるには連コインしかないのだよ」などの単純意見から、論理的な意見までさまざまに。だが、我々ジェントルメンズは、そのように論理的一考を持つ人々を歓迎し、世紀末までも互いの意見を議題に話し合う覚悟である。なぜなら、そうした「一考」をみなが持ち寄ることこそが、明日のゲーセンの未来を作り出す貴重な財産となるからだ。そう、ジェントルメンズとは、ゲーセンのマナーを順守するのみならず、人として多面的なものの考え方を養成する、真の意味での「紳士淑女」をめざす協定なのだ!!
　各種新ゲームで新客層が急増した今、マナーを一度見つめ直して、よりよい方向へとゲーセンを発展させる必要がある。ジェントルメンズ（現在4名）は、今日もまたその魂を削ぎ、紳士的マナー改善の戦いを続ける!!現在「一考」あり同志を、全世界より募集中!!P.N.に「バロン」「デューク」などつければ、貴公も今日からジェントルメンズだ!!
（千葉県　バロンちくわ君⑤）

Ⓜ闘いに明け暮れ、心すさんで、まちがった方向へ行ってしまう人々もいる一方、心の余裕を求めるかのごときこの集団。「闘いかたがうんぬん」などの問題ではなく、ゲーセンにおいてのふるまいを見つめ直すという。これは、基本的なテーブルマナーを学ぶことにも似ている気がする。「食いモンなんて、どう食ったっていいじゃねえか」というのではなく、人と人とが出会う場所としての食卓のように、ゲーセンをとらえているのだね。多数のよき同志、友人たちが集まることを期待する。



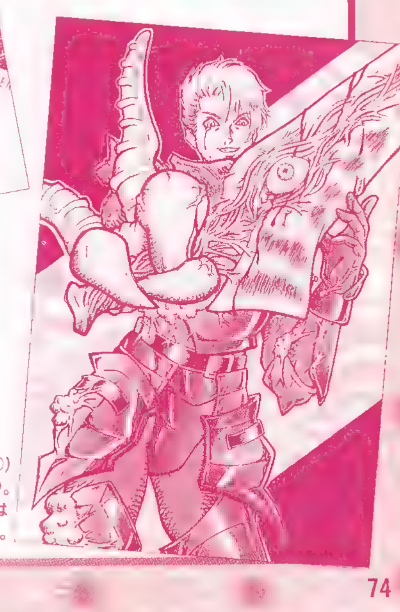
➡（北海道　仲井六段さん　）
Ⓜ淑女代表でかりんお嬢。「ジェントルメンズ名誉会員になってあげてもよくってよ」だそうです。



➡（千葉県　珠梨やすゆき君③）
☆今年の雪は、彼らの闘いと、われわれが平和でいられる理由を思い出させるだろう…。



⬆（愛知県　鯱子さん⑤）
ⓂPS版の彼女のエンディング、おもしろすぎて連続5回も見ちった。イカス。



➡（埼玉県　内藤めあさん④）
☆心の裂け目に入りこんだ、まがまがしきもの。血の涙が流れても、呪縛から逃れることはできないのか。

編 知っての通り、むーちゃんとゲー太郎は豆乳に浸けると増殖する（No.235号P186参照）。その特性を生かし、当アイランドラボでは新たに3組のむーちゃん&ゲー太郎試作機をこねくり出すことに成功しました。えっ、意味?特にないんですけど。まあ、それぞれ「知恵」「堕落」「官能」を司っちゃってるもんだからねえ。マテ次号!



官能

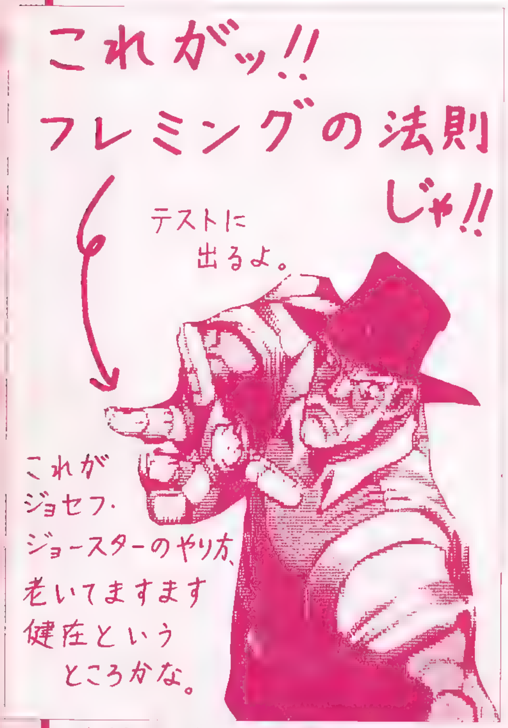
すべてはこのための布石であった!?



墜落



知恵



⬆(愛知県　ズオウ・リアキ⑥)
福 右手の法則も忘れずチュミミンミン

猛者通信へゲーセン浪漫

☆私のゲーセンにおいて人気があったのは入り口の横に置かれていた天ぷらうどんの自動販売機でした。出来上がりまで〇〇秒などと記されている機械です。ほかの場所にはカップヌードルやハンバーガーなどの自販機もありましたが、売上の面で少しばかり差があったようです。

　パック牛乳の旧式自販機にあるストロー用の引き出し(?)と同様に天ぷらうどんの自販機にも引き出しがあり、中は割り箸と七味の小袋とに分けられていました。たまに、割り箸がないことに気付かずお金を入れてしまい、結局は鉛筆で食べてしまう学生さんや、知らないうちに十袋以上の七味をかけてしまう人がいたりして、無関係な立場の私も思わず笑いをこらえきれないことがありました。

　あと、猛者通信の文中に調味料の話がありましたが、さすがにケチャップやソースなどが筐体の上に置かれているゲーセンは見たことがありません。流し台があるお店はありましたが。

　普通の町にあった昔のゲーセンの場合、ゲーセンになる前にその場所が何であったかの証拠が残っていることが多く、奥にのれんが立てられていたり、壁にメニューやポップが貼られたままになっていたりしたものです。

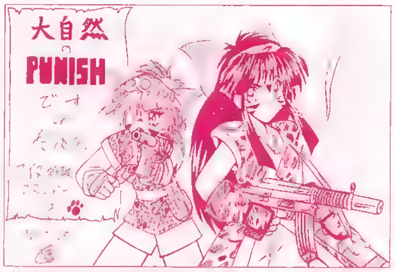
　さらに、店舗の一部がゲーセンになっている場合だと、他の場所で邪魔になっているものが物置のごとく並べられていたりして、心ならずもゲーセンの立場というものを理解できたりしました。

　駄菓子屋のことにも触れられていましたが、私の中で駄菓子屋といえば何と言っても「みかん水」です。これにクレーンゲームでとったラムネを入れて思いっきり振って溶かしてから飲むのはさだめとも言えるものでした。ビンを振るときに手のひらで蓋をして振るのか、いったん開けてもらった栓で振るのかも、私には重要でしたね。

　もう一つ、これはほとんどの場合スーパーなどにしか置いてありませんでしたが、綿アメの自動販売機について。これを使ってちゃんとした綿アメを作るのはそれなりの技術が必要だったように覚えています。上級者が両手に一本ずつ備え付けの割り箸を持って小さいのを二つ作るのを見て子供心に感心したものです。

　偶然にも先日、ナンバの道具屋筋に行く機会があったので、あるお店で綿アメ機を見たところ、定価は19万円でした。実売価格は10万～12万円という感じでしょうか。

(大阪府　宮崎一磨君⑤)



⬆(神奈川県　槍魔隼人君⑦)
福 迷彩服でビッグネイチャーとマブダチ。巫女はどこ、どこにいるの?

協力神話いまこそSPIKE・OUT

☆「乱入可能な協力プレイゲーム」…以前から、この種のゲームの出現を待ち望んでいた。最近の対戦格闘ゲームでの殺伐とした雰囲気、勝利しても敗北してもなにか満たされない虚しさを感じていた自分に、見知らぬ人との協力プレイは対戦格闘ゲームで味わうことが難しい親密感を与えてくれた。

　そうだ、ゲームを楽しむってこれだったんだ…と気付いた。人と遊ぶ楽しさを再認識させてくれたSPIKE・OUTに乾杯!

(長野県　MA-さん㋓)

福 たとえ一時の友情といえども、自己中心的な行動は慎むようにしたいですね。相手を思いやってこそ協力プレイ!

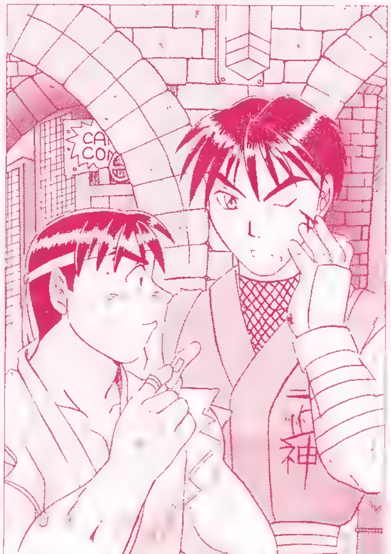
イ!い!!!犬福ゥ!!ラヴリー犬福!特にくたばった所なんかグーあんなにイイゲームひさしぶり。

　なんかオレの犬福は戦闘に向かないタイプにばかりなりやがる。おりこう福、ハカセ福、電脳福、でぶ福etc.でもでぶ福はミニゲーム性能がいいような…。

　ぜひ!犬福進化表やイベントチャートを載せてください!たのんます。マルゲ屋でぬいぐるみを商品化して～!

(愛知県　Fak君㋔)

福 バレンタインデーでの「犬福チョップ」がアタシ的に一押し。かわいさは折り紙付きだ。需要もあることだし犬福記事またやりましょうよ上層部様、ねえ。

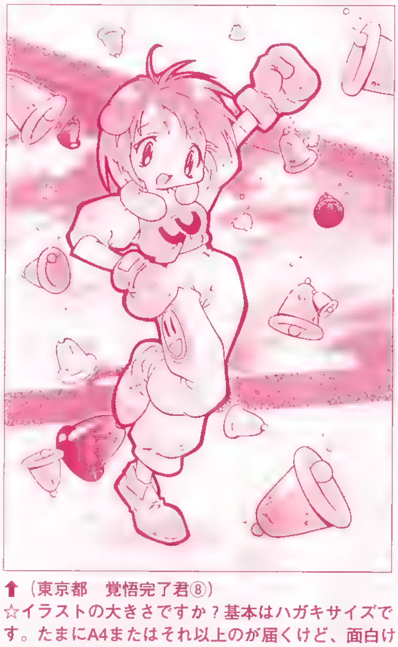


海の中なら人質や一般市民を誤射することもなかろうという安楽的思考からオーシャンハンターであるが、「同業者(ハンター)がザブザブしてるのね～!!」

　1面の巨大鮫に襲われるハンターはいつも食われるか、撃たれるか。いずれにしても死あるのみ。いや…食われるぐらいならいっそのこと楽にしてやるのが親心といいましょうか…。

(東京都　ザブ式ハッチ君㋕)

福 君は人間サルガッソーか!


⬆(東京都　覚悟完了君⑧)
☆イラストの大きさですか?基本はハガキサイズです。たまにA4またはそれ以上のが届くけど、面白ければ載せますよ。

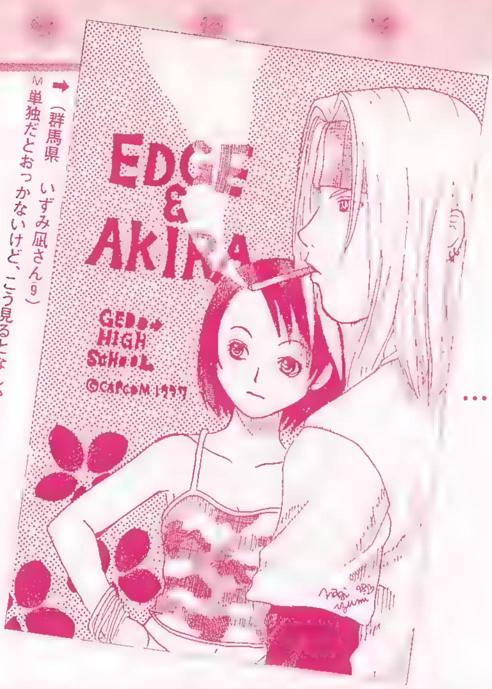
のんきな日常

♨デドアラ＋＋が某ゲーセンに入荷していたのだが、そこに「乳ゲー入荷」とでっかく書いてあって（そのせいかどうかは知らんが）、誰もやってなかった。たしかに、恥ずかしくてプレイできんよなあ。
（神奈川県　巨乳はザンギ君㋖）
Ｍ「にゅーゲー」ね（笑）。いいなこの表現。「乳キャラクター登場！」とかいい感じか。あと「乳バージョン」とか。どんなんだよそれ。

♨学校の英語のプリントより。ある英文の日本語訳。
「私は第二次世界大戦で死にました」…あなたは幽霊？
（広島県　寺内紫領さん㋗）
福編集部もファントム一平だとかスペクター権蔵とか多数の死霊を使役しているが…。しかし、ハガキ裏の「犬福の横でウンモ星人を頭に乗せながら茶を飲む玄信イラスト」というゴイスなカップリングのほうが気になる。

♨なんの受験かはヒミツ。
（茨城県　皆良要さん㋘）
福教えてよ〜。↑のんきだ。

♨ＳＮＫのとあるゲームから知り合った彼氏と、10月18日に結婚します。
きっかけは、なんとゲーメスト。「めざせハイスコア!!」ですす。自分の家の近くに、メストに載っているゲーセンがあり、そこで意気投合し、それから3年。いろいろあったけど、今はとても幸せです。
（愛知県　燕雲さん㋙）
Ｍゲーセン内の女性差別とか、最近のいやな問題をふっ飛ばすいいニュース！ゲーセンで知り合ってつき合い始めた、というのはよくあるけど、結婚まではなかなかない話だよね。末長くお幸せに！


→（群馬県　いずみ凪さん⑨）
Ｍ単独だとおっかないけど、こう見るとなんかほほえましい2人でおますな。

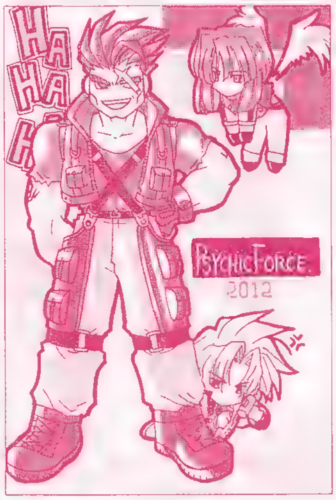
ゲーメスト杯全国大会開催記念 サイキックフォース特集

Ⓜつーわけで、突発企画ですな。大会当日、会場で見てる人も8万人はいると見た。
福8万人分の毒電波ってどんなんでしょう？くらったら発病しますよ。にしても大盛況（予想）ですね。してるよね？
Ｍ全員密着状態。でも連続技もムリなほど満員。になるといいな♡生き残って優勝できるのは誰かな？
㊗社長の眼鏡も曇るこの熱気！→たぶんな！じゃ、コスプレ軍団ににじりよるとしますか。
Ｍ逃がすかッ！（燃）

シェービングウォールは是か否か？（ちと違う）

☆ちょっと待ったあ！No.23
7、エミリオファンの人々の意見に対抗。みんな、ガデス殿のことをあんまり悪く言わんでくれ。
私は、2012で複数キャラ使っておるが、オッサンでやってるときは、夢に出てくるぐらい好きな刹那さんだろうが、日頃尊敬してやまないキース様であろうが、何の罪悪感もなしに顔面ヒートさせている。「おっと、ごめんなさいよ〜」って感じで、キーン、ズガッ。別にいいではないか。龍虎シリーズみたいに、醜くはれあがるわけでもなし。もとのツラは大丈夫だし。それに「おとなしくしな…」と、ささやいてくださってるし。
それよりも私は、社長の剣1ダース追加のときのほうがつらい。なんか自分もキャラも、ふびんで切ない。間がある分、余計にひたってしまう。痛いし。
そうは言ってても、あ〜あ、刹那やキース様も好きなのに、一番ラヴリーなのはオッサン…という私の趣味は、やはり一般向けではないのか〜。とにかく、狂ってるのはエミリオファンだけではないぞ！
（長野県　Ｋさん㋚）
Ｍあ、あら？ガデス擁護の意見が堂々と展開されると思いきや、味方が少ないとふんで弱気になっとる…。私も、重力オヤジには美学感じるけどなあ。あの技、カメラアングルすげーかっこいいしさ。やっぱ、くらうとイヤなのかなみんな。私は…（秘密）。

☆ＣＤに入ってた、エミリオのセリフに「よけた!?」ってあるんですけど、いつ言うのかわかりません。それと「痛いなあ…痛いよ」、なぜに2回言うのだ!?
（福島県　えみりおんさん㋛）
Ⓜエミリオ担当Ｋ−ＴＡＮによると「『よけた!?』は聞いたことないなぁ。2回言うの？よっぽど痛かったんじゃん」だって。よけた!?はボツボイスじゃないかな？2回言ってるのは、相手に痛みを、そりゃもう恨みがましく訴えてやるような感じがするが。どうか。



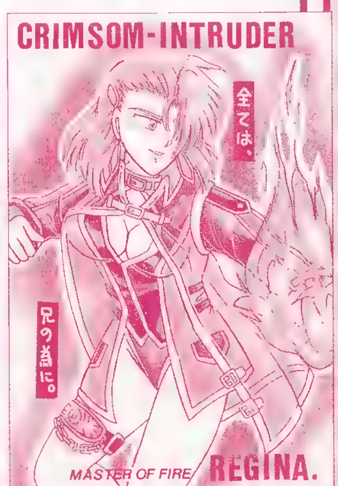
⬆（東京都　いわひげさん⑩）
Ｍ豪快痛快、重力オヤジ。



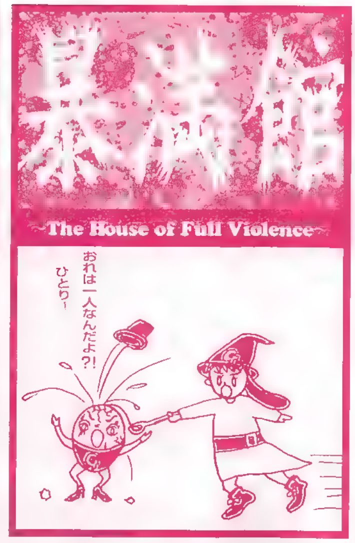
⬆（兵庫県　茅雨ヤカナさん⑩）
Ｍ洗脳されたからはっきり言ってる、とも考えられる。



⬆（神奈川県　ことらさん⑫）
☆深い思いを宿すそのまなざしに、思わず心奪われて。



⬆（福岡県　杉瀬光希さん⑪）
Ｍキツイ顔立ちだけど、性格はかわいいひと。好みっス



戦慄！ゴキブリの超必殺技

☆10／30号アイランドで紹介されたとおりゴキブリ天国であるうちのゲーセンだが、今回は度肝を抜かされた。

学校の友人が集団で泊まりに来る日。私は遅番だったのでみんなは店まで来てくれた。店の客が次第に減り、友人の一人がトイレにいった時。

「でましたよ、ダンナ！」

ひょういと見るとたしかにゴキだ。すぐさま私はカウンターへ行き、拡散メガスプレーをもって現場へ急行。そして、目の前にいる黒い虫にたっぷり噴射。

敵、沈黙。…ん?これは違う。…これはコオロギだ。なぜコオロギ。たしかにゴキブリだったはず。その時、コオロギの躯の50㎝先にて逃げようとするゴキブリが！

「荒技をくりだしおって」すぐに毒ガスをくらわせたが、一部始終を見ていた友人が叫んだ。

「これってミイラパッケージちゃうん?」

なにぃ、すると私はレフェリーってか?そんな高度な技を使うとはゲーセンのゴキブリは強者だぜ。しかし悔やむべきはぽっくり逝ったコオロギ。みなさん、ご冥福を。こいつも戦争の犠牲者なんだ。

（滋賀県　4TN　四天王FAL君(す)）

福 なんとカオスでヒートな職場なんでしょう。次は…鼠か?ゲーセンじゃあ光学兵器ぶっ放すわけにもいかないしー。

☆ボロンの巨大鉄球落としのボイスが

「こばやかわっ!!」と聞こえるんですが。もしかして小早川ポリンとか。

（東京都　高森君(せ)）

福 そこよボロン…こばよボロカワ…小早川?



⬆（栃木県　山崎Rマリさん㉞）
☆三食プチダノンでこーなるのか？

☆「今号の一押し」の題字はどう見ても**いちおしーン**だ。

（埼玉県　ケロパス君(そ)）

福 どこをどう見たら

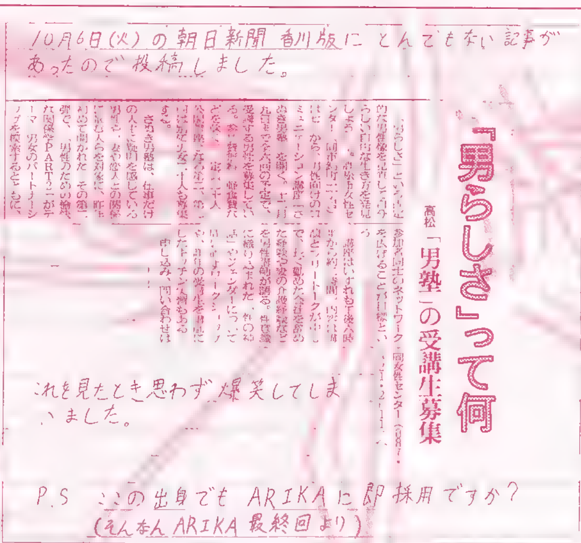


みさらせ 漢気 攻城編

☆ギャラリーの視線が気になってボロンを使うのをやめようかと思ってしまうのは漢としてダメスか?

（東京都　G13型ロボット君(た)）

福 漢云々はともかく…すべての希望を捨て、アイキャッチをとばさぬ前傾姿勢で挑もう。


10月6日(火)の朝日新聞 香川版にとんでもない記事があったので投稿しました。

『男らしさ』って何

高松「男塾」の受講生募集

これを見たとき思わず爆笑してしまいました。

P.S ここの出身でもARIKAに即採用ですか？
(そんなんARIKA最終回より)

➡（香川県　平田智也君⑯）福 次は男宿探しだ！

エロス村

福 趣向を超えて追記からせまってみましょう。

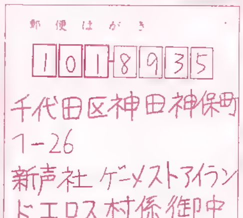
P.S.本音を言ってしまふと、自分のエロス力があやねのB93の豊満なバストに共鳴したんです(死)♡でも、すべて、好き。

★もう、あやねに惚れました。愛してます。この内なる情熱は揺るぎようがありません。放っておけないんです、どうしても。

彼女のためなら死ねますし、どんな労力も惜しみません。それが彼女のためになるのなら、いくらでも…。わが身を呈してでもあやねを守りたい、あやねを永遠に愛し続けたい、できることならば、相思相愛になりたい。叶わない望みと分かっていても……。

時の推移とともに我はあやねと共に在る…以上。

（神奈川県　あやねマニア君(ち)）





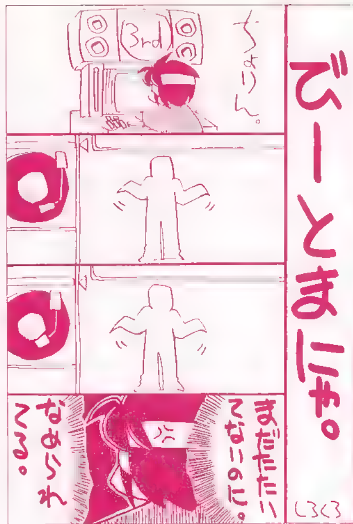
⬆（栃木県　究極神拳君⑰）
福 なんで私だけって…骨が脱いでも面白くないしなあ。



⬆（千葉県　文月美和さん⑮）
福 次からアン○ミラーズで原稿書きましょうMioさん。



➡（福岡県　服部膵ゾウさん㉑）
M大自然からおしおきされとる…。



➡（東京都　しろくろさん⑳）
M「アーチミ、いーじーカラ　ヤッタホウガ、イイトオモウヨ。シヨシンシャ　ミタイダカラネ。ケケ」とでも言っとるんか。



超芸魂

LAUGH AT ME!!

また静電気の季節が来たね…
つっこみ三昧

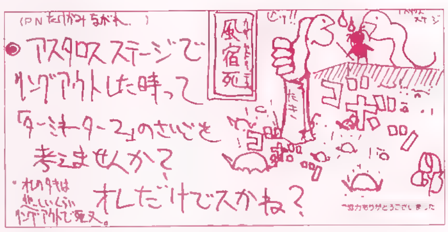
☞ゲーメストは最近、石井ぜんじが10倍おもしろくなったと評判です。
（滋賀県　スキマ君㉒）
M編集長もリニューアル大成功!!つーか10倍プライバシー漏れ。

☞カプコンの次のVSシリーズは「スポーン」が出るらしいとの噂だが、そうするとタイトルは「トッド・マクファーレンVS西村キヌ」とかになったりするんだろうか？
（沖縄県　アポロ君㉗）
Mどんなに難しいパターン画も、描く！描く!! 描く!!! 日本が生んだ闘う絵師、その名は西村キヌ!!いきなり出ると言われている「すっポ〜ン!!」という声には、トッドも震え上がることだろう!!（ゲーメストムック・カプコンイラストレーションズ参照）福ダジャレになってる。

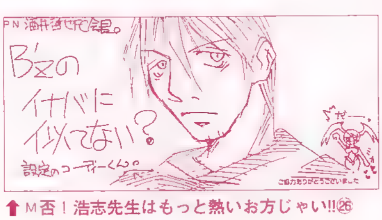
☞アイランドのコメントについてるマークって、Mと福はわかるんですが、☆はいったい誰のコメントなんですか？
（埼玉県　裕木康隆君㉓）
Mちょっとカッコつけた、キャッチコピーっぽいものは、どっちがつけても☆になってます。Mや福が言ってるのではなく、誰かが呼びかけているような感じが出したくて、あえてそうしています。



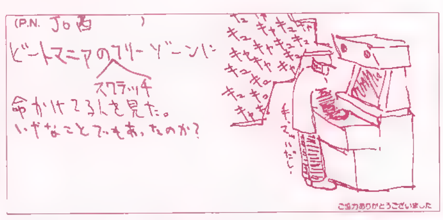
➡（滋賀県　ホットケーキ連合アキバ組組長スキマ君㉒）
M4分割もお願いしてこそ真の格闘家!!



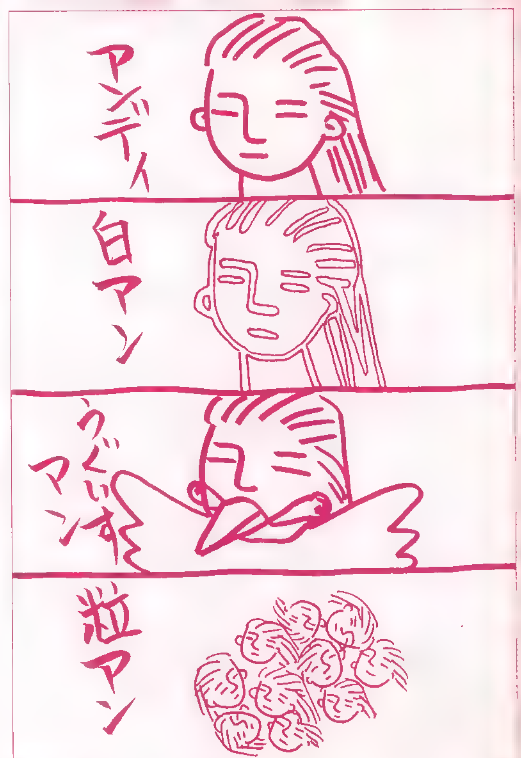
⬆Mリングアウト負けでもかっこいいぜ！㉔



⬆M否！浩志先生はもっと熱いお方じゃい!!㉖



⬆Mターンテーブル掃除…じゃないよね…。㉕



⬆（新潟県　しゅうさん㉓）
M…まずそう……。



（千葉県　会田惣君㉖）
☆声を出して泣きたい時はアイランドが胸板を貸すよ。

～コラム・アチキも生協を語ろうかい～

小さい頃、おつかい少年だった私は近くの生協へ何度も足を運んでいた。そこの店員にはちょっとは名の知れた存在だったのだ。生協に行く途中には道路があり、横断歩道で道路を渡るわけだが、当時は信号が設置されていなかったのだ。

そんなある日、私はその道路で車にはねられて入院するハメになった。それだけならいい。退院して２カ月後、今度は生協近くの歩道で派手にコケてふたたび救急車に運ばれまた入院。

後で知人に事故当時の状況を聞いたら、やじ馬が「またあの子？」と言っていたそうな。とほほである。そして一年後。またその道路で車にひかれそうになる。

その後、生協の前の横断歩道に信号が設置された。原因は俺。（千葉県　会田惣君　）

☆僕たちが安全に生協へ通えるのも、このお兄ちゃんが人柱になってくれたからなんだね。

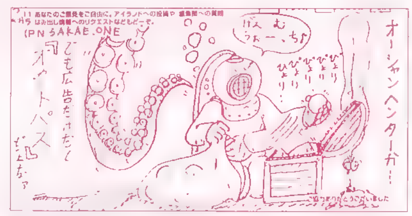


⬆（栃木県　A．メイカー君㉞）
ゲー太郎「むーちゃん、やっぱりあの目はおやじだったんだね」



➡（埼玉県　祐木康隆君㉘）
福リーチNo.1！（←そりゃリーグマンのブルー）





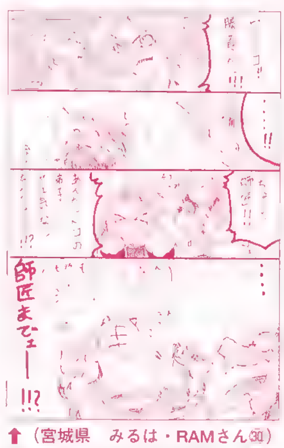
⬆
福Mioさん知ってる？オクトパス
M知ってる！ハマるあまり、車中でもやって思わず酔ったことあります。テヘ。
福わたしゃオイルパニックかな。㉗



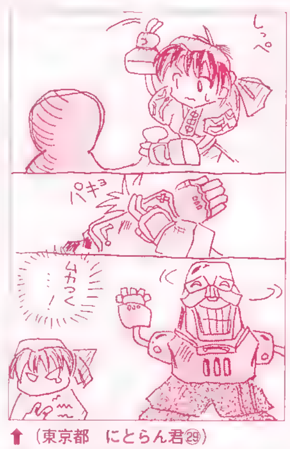
俺（東京都　MK-Ⅲ君㉝）
われわれの正義とはその程度のものかね。



⬆（大阪府　"D" SYSTEM君㉛）
福コンタック！チプ！



⬆（宮城県　みるは・RAMさん㉚）
福オレの前では虎さえ猫になる、とは某獣の談。



⬆（東京都　にとらん君㉙）
福いっぺん冷却したほうが壊しやすいんじゃないかな。

「あやつの膝でデスリたい」

☆ゲームの難易度に老化がないのに対して、人は老いとともに反射神経・情熱そのほかの能力がゆっくりと、だが確実に低下してゆく。「これをクリアしないと死ねん！」「レースオンの顔面取り込みが俺の遺影だ！」ここではそんなオールデイズ命日ゲーマーたちの叫びとゲームの未来見つめていく！（見つめるだけ）。あと、嬉しい死にざまを発明するのも当コーナーの目的だったり。まあよろしく。

☆俺の理想の臨終は、エンジェランに跳びヒザをもらって死ぬことだ、と友に語ったらもう貴様とは言葉を交わさんと言われた。その後、ちょいとした論争に発展。

俺「エンジェランのヒザで死ぬことのどこが悪い!?」
友「黙れこの狂信者。あんなポニーテールとホーリースピリットのどこが好ましいッ!?」
俺「RNAカラーではナイトメアだが？」
友「ぐっ…（たじろぐ）」
俺「それに貴様は、ティセ‼ロンブローゾ至上主義者！オートマータのメイドとバーチャロイドの魔法少女、どこら辺が違うというのだ！」
友「だ黙れ黙れェ‼ティセは違う、断じて違うんだぁー‼」

こうして論争は今も続いている。その争いの中わかったのは、友人の理想の臨終は『ティセに膝枕されて耳掃除をしてもらっているときに、幸福すぎて死ぬ』

ということだけだ。

（茨城県　ミサイル大名君(な)）

☆めざせ君よ！満点臨終！

FEVRE娘

デ〜タデコ

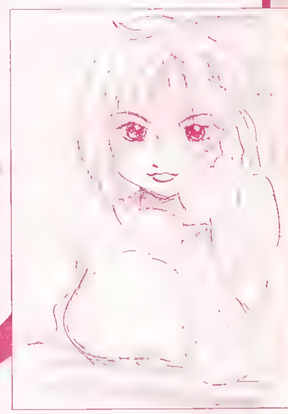
弾丸フィーバロンデータ

袋だたき



☆ステージクリア時のシルエット、その正体がFEVER娘だ。個体を指すのではなく、集団がFEVER娘である。彼女たちのダンスはFEVER星付近を航行する宇宙船への歓迎の証だが、それは怪電波となり計器類を破損させ無理矢理不時着させるという事故につながる…らしい。まるでローレライのような娘たちである。

ステファニー



☆Cタイプのパイロットはなんと女性だった！右の絵ではバストショットなのでわからないが、へそだしにピンクのマイクロミニスカートというじつに開放的な姿をしている。

ステファニーもアフロやマッコイと同じく、コクピット内で甘やかにカフョカフョと踊ること（グラッチェ提督言うところの〝くだらない踊り〟）によって生まれるグルーヴをD・E・C（ダンスエナジーコンバーター）で変換し、機の燃料にあてている…のかなあ？通称ステフ。

「アイランド大賞ノミネート作品発表」

☆キカイオーっ！ゴー！アイランド大賞発表もGO！まずは8／30・9／15号から。文章部門は今号のいっぱつの座についた（千葉県　暴走する山形県民山下洋君）の「ビバ漏電‼俺様の超絶活用法」に決定しました。みずからの右手をしびれさせマッハの連打力を生み出すという氏のド根性にエレキな読者層がシビれて運ばれた模様。

イラスト部門は（宮城県　ソニップラクソディー君）のマイティ・ゴムパッチンに決まりました。ゴムパッチンはホットギミックのジャンファイトにもあるよ、探してみてね。おめでとうございまーす。

かりんとさくらが表紙の9／30号発表も続けていってみようかな。イラストチャンプはビルの谷間にそびえるレイディアントシルバーガンのX―GAを描いてくれた（東京都　北山竜閣君）にキマリです！いまにも走り出してきそうな感じ…。そして、ハガキの裏に書かれた「ガンバりんこ！」とは⁉ちょっとミステリアスストーンなお手紙。

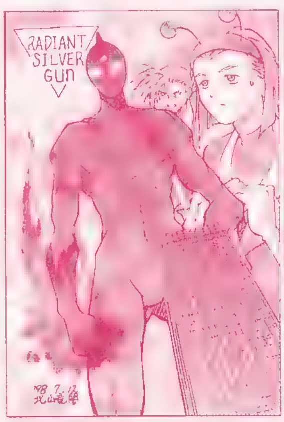
文章部門は議論の夕べに掲載された（千葉県　KYOさん）です。ゲーセンという閉鎖された空間では様々な問題が起きている。今は全国から届く喜怒哀楽のお手紙を読み、載せることしかできない私たちの無力さを感じるなあ。

それでは98年最後の12月15日発売号でアイランド大賞発表といきますか！　賞品はなんとPC―XO？凄いぞ！

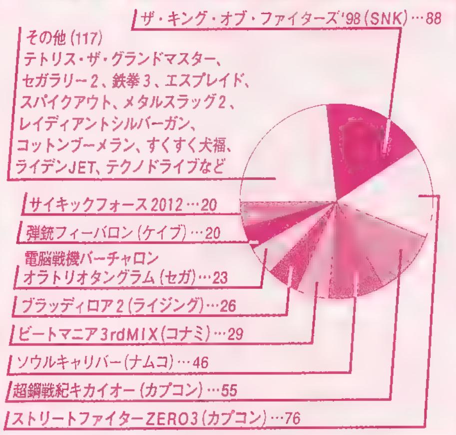
8/30・9/15号イラスト作品優秀賞



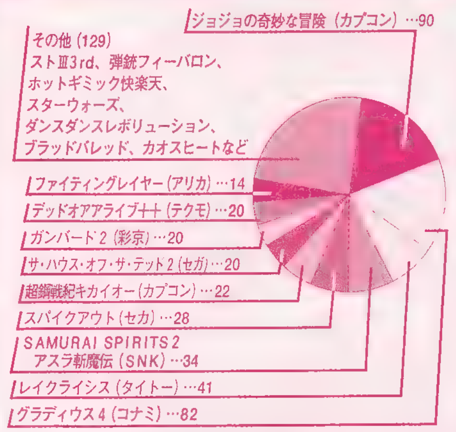
9/30号イラスト作品優秀賞



10/30号アンケート
今熱中しているゲームはなんですか？



10/30号アンケート
早くプレイしたいゲームはなんですか？



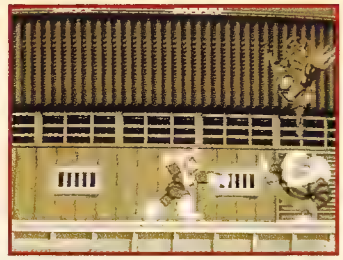


↑（大阪府　花谷秋美さん）
☆すごい…ね…。ところでイギーの当たり判定ってどうするんだろ？

☆FEVER娘たちの登場でより華やかになったロン！そしてどうなる？ゲーメスト大賞ベストキャラクター！まあ締切まであと3日だし〜。アイランドへの投稿は

〒101 8935
東京都千代田区神田神保町1
26
株式会社新声社
ゲーメスト編集部
アイランド係…

新時代アクションゲームを紐解く



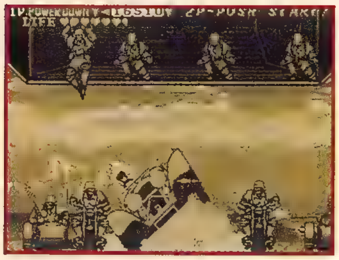
1988年
ベラボーマン



1989年
ワルキューレの伝説



1990年
ファイナルファイト



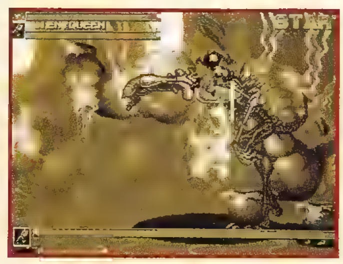
1991年
エドワードランディ



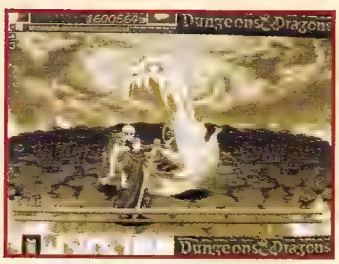
1992年
アンダーカバーコップス



1993年
天地を喰らうII



1994年
エイリアンvsプレデター



1996年
D&D®シャドーオーバーミスタラ

199X年
ガントレット・レジェンド



199X年
ブラッドバレット



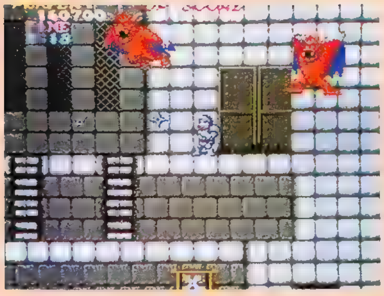
1998年
カオスヒート



1998年
スパイクアウト



今なぜアクションゲームを紐解くのか？



アクションゲームの現状は？

アクションゲーム。かつてはシューティングゲームと並び、ゲームセンターを支えていた実に魅力溢れるジャンルのゲームたち。しかし、対戦格闘ゲームという新ジャンルの出現とともにその数は減少していき、主な活躍の場は家庭用へと移っていった。最盛期にはゲームセンターを無限のバリエーションで彩っていたアクションゲームだが、もはや我々は、ゲームセンターでアクションゲームを求めることはできないのか？

ここ最近アクションゲームのリリース数がにわかに増え始めている。SNKはメタルスラッグシリーズやショックトルーパーズシリーズ（ザウルス）を出し続けているし、ダイナマイト刑事シリーズのセガからは、通信を使った多人数同時プレイが可能なスパイクアウトという大型タイトルまで出てきた。老舗タイトーからも、懐かしさすら感じさせる学習効果の高いカオスヒートがリリースされ、対戦格闘に疲れたプレイヤーを、じっくりとゲームの世界に引き込んでくれる。

さらに、忘れてはならないのが、現在業界注目の新ハード「NAOMI」の出現だ。コンシューマー機である「ドリームキャスト」との互換性から噂される様々な可能性も話題としてはさることながら、カプコンを始めとした各有力メーカーの参入が、今後のアーケード業界にどのような風を送り込むのか、期待のもてるところだ。

カプコンといえば、過去に魔界村やファイナルファイトなど、多数のアクションゲームでヒットを飛ばしてきたメーカー。そのカプコンも、NAOMI参入第一弾には、格闘やアクションなど様々な要素の融合した意欲作「パワーストーン」を用意してきている。さらにはアクションゲームの隠し玉も動いているとか…。

同じNAOMIでも、開発元のセガからは「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」のアクションゲーム版、「ブラッドバレット」がリリース予定であるし、国外からも、あのアタリから、ポリゴンでつくられた3D世界を探検していく多人数同時アクションRPG「ガントレット・レジェンド」がリリースされそうな気配だ。



4つのキーワード

キーワード1 アクションゲームの面白さとは

対戦格闘、シューティングに、それぞれ特有の面白さがあるように、アクションゲームにも特有の面白さがあるはずだ。開発者たちは一体何を面白さとしてアクションゲームを開発しているのか？

キーワード2 なぜ今までリリースされなかったのか

なぜアクションゲームがゲームセンターから消えていったのだろうか？１プレイにかかる時間、制作にかかる手間やコストといった、何気なく遊んでいるだけではなかなか見えてこない制作者サイド・経営サイドからの本音を聞き出す。

キーワード3 協力・通信プレイ新しい可能性は

技術力の向上とともに、かつては実現不可能だったゲームが次々と作り出されていく。通信による多人数同時プレイもそのひとつだ。アクションゲームならではの新しい協力の形を開発者はどう考えているのか？

キーワード4 アクションゲームの未来・進化のカタチ

いま、アーケードゲーム業界は模索時期に入っているといわれている。ジャンルとしては無限に近い可能性を秘めたアクションゲームと、注目を集めつつあるアクションゲームの未来を占う。

アクションゲームの未来は？

だがなぜ、ここにきてアクションゲームが出てきたのか？これまで主力であった対戦格闘ゲームが限界にきているとか、単に飽きられているとかいろいろ言われてはいる。しかし理由はそれだけなのだろうか？アクションゲームにはアクションゲームなりの面白さや利点、欠点などがあるはずだ。

そこでこの特集では、注目の集まりつつあるアクションゲームの魅力や可能性などを探るため、4つのキーワードを設け、それぞれについて第一線で活躍する開発者からコメントをいただき、アクションゲーム新時代を検証していく。



アクションゲームのおもしろさとは？

今アクションゲームがにわかに各社からリリースされ始めている。アクションゲームと一口に言ってもパズル性の強いもの、キャラクター性が強いものなどその種類はさまざまである。開発者たちは何を「面白さ」として考えているのだろうか？

一言で言ってしまえばインタラクティヴィティです。つまり、そこに世界があって自分が存在し、自分の行為が直接画面に反映される参加している感覚ですね。この部分って、小説・映画・TVでも表現できていない、TVゲームならではの特徴だと思うんです。

ジャンル的な言い方をしてしまえば「アクション」より「アクションシューティング」というジャンルに魅力を感じています。そこにはアクションのインタラクティヴィリティと、シューティングの「トランス感覚」の両方が存在しうるからです。（タイトー・津田氏）

爽快感抜群の格闘アクション集大成 ファイナルファイト



1989年/カプコン

ファイナルファイトは以前からあったタイプのゲームだが、完成度の面でそれまでのものを遥かに凌駕していた。派手でなめらかなアクション、洗練された操作系、個性溢れるキャラクター…現在の「アクションゲーム」のイメージを形成したのはこの作品といってもよい。

僕の個人的に考えるアクションゲームというのは、横画面で一人プレイでジャンプするようなタイプなんです。個人的にはこのタイプが好きなんですが、現在一般的にはアクションゲームというと、もっと広いジャンルを指すようですね。それを前提にするとアクションゲームの面白さは2点あって、第1点目が**攻略性、パズル性がある**こと。ただ単にマップ的な要素だけでなく、敵の配置も含めたパズル性かな。さっきはこの敵でやられちゃったから、今度はもう2ドット先でジャンプしなくちゃな、とか。そういう部分で「魔界村」や「ワンダーボーイ」は優れたゲームでした。そしてもう一つの側面として、**みんなでワイワイ楽しめる**という部分。このみんなで楽しむというのがもっと広がっていってもいいと思います。僕の理論として、どんなゲームでもみんなでやれば面白いというのがあるんです。（アリカ・西谷氏）

まず最初に出てくるのがモーション、操作感のよさがあげられます。**殴る蹴るといった操作の爽快感が非常に重要なファクター**といえるでしょう。リアルタイムに遊ぶものだけにまず操作感というものがよくなければならないでしょう。

あとは純粋にフィールドに依存した面白さがあります。フィールドの展開による「驚き」がつくれれば、それだけでもプレイヤーを引き込むことができますから。

アクションゲームというものは対戦格闘みたいに短い瞬間的な面白さを楽しむものではないので、プレイしている時間の流れを楽しんでほしい。プレイヤーには最初からじっくりとゲームを楽しんでほしいです。（セガ・名越氏）

アクションゲームって何を持ってアクションゲームっていったらいいんですかね。広い意味で考えると、かなりのゲームがアクションゲームになってしまいますよね。アクションゲームってそれだけ**アイデアしだいで色々とつくれてしまうジャンル**なのではないでしょうか。そこがきっとこのジャンルの作る側の面白さだと思います。

アクションゲームを作るときは、基本となる動き（要するにアクションたる部分）をするだけで面白いかどうか、というところは非常に大事にしています。例えば、ジャンプをするゲームの場合、ジャンプするだけで色々と面白かったり、気持ちよかったり、遊びを考えられたり、とすることができるかできないかということです。しゃがむというアクションがあればしゃがんだら避けられる弾があったり、ガードができなかったり、しゃがまないと通れないところがあったりということが考えられます。その行為自体が面白いかでアクションゲームの良し悪しが決まってくるのではないでしょうか。（カプコン・船水氏）

渋い世界観と強烈な難度が醸し出す高いカリスマ性 最後の忍道



1988年/アイレム

抜忍を題材にした、重厚で圧倒的な世界観を持ったアイレムアクション最高峰の作品。雰囲気ばかりではなく、4種の武器を使い分け、アナログなジャンプを駆使するゲーム性も秀逸。イージーランクでのスコア集計を行っていたほどの高難度ゲームとしても知られている。

導き出されたキーワード

●アクションゲームの面白さとは
- アイデア次第でさまざまなことができる間口の広さ
- じっくり進んでいく学習性・攻略性の高さ
- 多人数で同時にわいわいやる楽しさ
- 基本となる操作感の爽快さ

インタビューに答えていただいた4人の猛者

株式会社タイトー
TG生産開発部開発課
津田洋介
代表作
カオスヒート

株式会社セガ・エンタープライゼス
第11AM研究開発部部長
名越稔洋
代表作
スパイクアウト

株式会社カプコン
開発本部副部長兼第一制作部長
船水紀孝
代表作
天地を喰らう

株式会社アリカ
代表取締役社長
西谷　亮
代表作
ファイナルファイト

なぜ今までリリースされなかったのか？

下の表を見てもらえれば年々リリースされなくなってきた状況が一目でわかると思う。単純に考えれば対戦格闘ゲームのブームがアクションゲームを淘汰したともいえる。アクションゲームの消滅は時代の必然だったのだろうか？

純粋に商売ということもあります。だけどアーケードが対戦格闘ばかりになってしまったのはメーカーだけの責任ではないと思います。結局プレイヤーが対戦格闘を求めていたから、その結果対戦ばかりになった。ロケーションも含めてみんなが求めていたわけで、その流れは、結局行き着くところまで行かないと終わらないんですよね。ブームは台風みたいなもので、その強風の中では他のジャンルは何を出しても太刀打ちできないんですよ。

そのうち、今のように対戦格闘というジャンルが若干飽きられてきて、そこで**その他のジャンルにチャンスがきた**。これまでいろいろなメーカーで暖めていたものがここにきて爆発したからこそ、今アクションゲームが数多く出てきたんでしょう。それぞれのメーカーがアーケードのジャンルにバリエーションをもたせたいという考えもあってでしょうね。

今、**3Dポリゴンがベースになってきてハード的にこのジャンルを作りやすくなった**という点も今アクションゲームが出てきた大きな理由になるでしょう。（セガ・名越氏）

一人プレイという時点で**商売的にはダメ**ですね。結局はそれに尽きると思います。その点ではみんなでワイワイ楽しむタイプのアクションゲームは今でもいけるのではと考えています。

あと、**アクションゲームを作るには非常に手間がかかる**ということもあります。同じ手間がかかるのなら対戦格闘をつくったほうが開発費などのコスト的な面で有利ですよね。対戦ゲームは一つ作ってしまえばノウハウがあるから次が作りやすいですし。

うちみたいな小さな会社では市場的に考えると同じエネルギーを使うならアクションゲームよりも対戦格闘になってしまいますから。

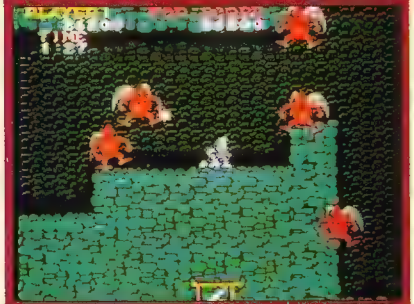
また、アクションゲームを作るには企画者にすごく構成力が必要なんです。でもいまそういう構成のできる企画者、作り手がいなくなっちゃったのかな、とも感じています。（アリカ・西谷氏）

自分のようなプレイヤーが最近ゲームセンターでプレイするゲームが少ないと感じていました。じっくり長く遊べるゲームが少なくなってきています。そういう意味ではアクションゲームはその状況を埋めるための格好のジャンルだと思っています。

今は、プレイ時間が長いと、インカム的には苦しいという風潮がありますが、プレイ時間が短いゲームだけがインカムがあがるというわけではないと思います。アクションを求めているプレイヤーも結構いるはずなので、こういうプレイヤーの声に応えていけるようにしていきたいですね。（タイトー・津田氏）

なぜかといえばアイデアはあってもつくれないような状況があったからだと思います。スパイクアウトでは高価な基板を使っていますが、うちではそのようなことはできなかったし、PS基板では表現できなかった。ここにきて価格も手ごろで**高性能な基板**がつくれるようになったのが大きいのではないでしょうか。カプコンでもセガ製のNAOMIを使った通信アクションゲームを企画しています。対戦格闘で培ったノウハウを生かせるようになったことが一番大きいのではないでしょうか。（カプコン・船水氏）

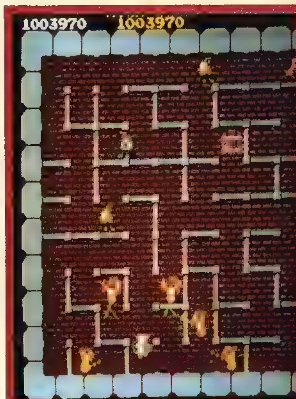
カプコン流の味付けが光るファンタジックジャンプアクション 魔界村



1985年/カプコン

それまでにないリアルで質感のあるグラフィックと独特の世界観を持ったジャンプアクションの名作。単純な見た目のインパクトのみならず、個性的な敵キャラクターたちやさまざまな仕掛けにプレイヤーは心躍った。ストII以前のカプコンゲームでは最も有名な作品でもある。

すべてが謎！マニアへの挑戦状 ドルアーガの塔



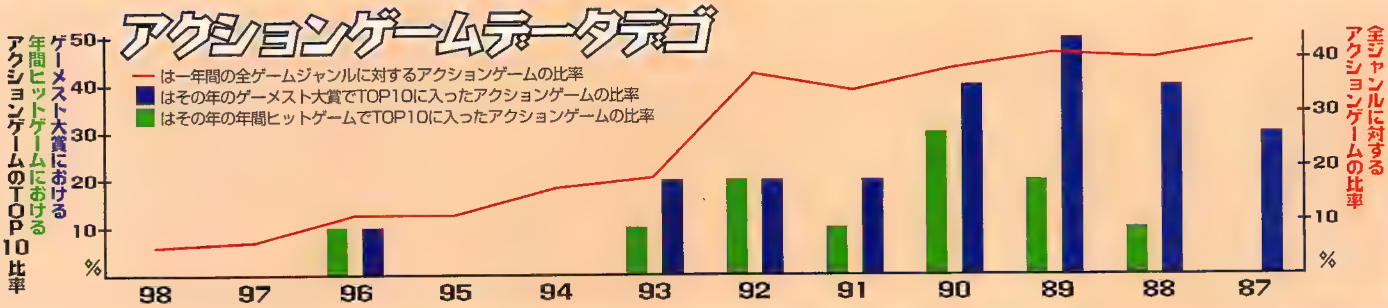
1984年/ナムコ

基本ルールは単純だが、全60階からなる塔の各フロアには宝箱が隠されており、これを取っていかないとクリアは不可能。宝箱を見つけるためにマニア間では当時異様な盛り上がりを見せた。面セレクトやコンティニューまでもが隠しという徹底した「謎」指向の異色の作品。

導き出されたキーワード

- アクションゲーム作りの難しさ
  - インカム効率が悪く採算がとりにくい
  - 作るのに手間がかかり開発費がかかる
- なぜ今出て来たのか
  - 3Dでアクションが作れる技術力が上がってきた
  - 対戦以外の新しいものを求める気運が出てきた

アクションゲームデータデゴ



協力・通信プレイ 新しい可能性は？

スパイクアウトがリリースされたのはある種衝撃的だった。今までのアクションゲームでもD&D®を筆頭に多人数で協力してプレイするものもあるにはあった。しかしスパイクアウトの特異な点は、見知らぬ赤の他人が「バンバン」他人のコンティニューで参加してくることだ。ショックウェーブ（スピーカ）の存在に負うところが多いとは思うが、それでもゲームセンターに新たな形態を生み出したといえる。今後協力・通信プレイはどう進化していくのだろうか？

スパイクアウトで、開発段階では「協力させなければ！」と考えていたんですけど、無理に協力を強いられるとプレイしている側にストレスがたまるんですよ。やってみると面白くないんです。特にスパイクアウトの場合は通信という形を取って赤の他人が後からプレイヤーとして参加してきますし。だから、スパイクアウトでは**ガチガチに協力を考えずに、広いフィールドを用意してさまざまなプレイスタイルに対応**できるようにしました。協力をしなくてもいいし、逆に協力することもできる。フリーエリアにおける参加をスパイクアウトでは実現できたかなと。開発段階では途中参加を拒否できるようにしようかとも考えたんですが、いろいろ考えた結果、今のカタチに落ち着きました。（セガ・名越氏）

現時点では協力というものがあまり生かされたものはないかな。協力という形態も人数が増えれば増えるほど、もっといろいろな可能性が広がると思います。でもこの協力という考え方で大切なのがやって楽しいというのが前提にあると思います。例えばSHTだと雷電の合体攻撃とかあるじゃないですか。別にそれが弱くてもいいんですよ、やっていて楽しければ。その点で僕は通信で別々のところでそれぞれがプレイするという形態ではなくてワイワイいいながら隣の席同士でしゃべりながらプレイするというのがいいですね。まあ知らない人とやるんだったら現実的に難しいのかもしれないけれど。**インカムを考えれば1人より2人、2人より4人のほうがいい**んですが、多人数でも楽しめてなおかつ一人でも楽しめるゲームを作りたいです。でも多人数になるとどうしても緻密なものはつくれないのかな、多少アバウトになってしまうんだろうと考えています。だからこそ協力という点から見ると**みんなでワイワイ楽しめるものがいい**んでしょうね。（アリカ・西谷氏）

通信型のアクションゲームは、今後も出てくると思います。僕自身も、その通信型の先駆けとなったセガの「スパイクアウト」のように、多人数でコミュニケーションが取れるアクションゲームを作れたらと思います。そして、敵への攻撃性だけでコミュニケーションが取れるのではなく、もっと別の形でコミュニケーションが図れるアクションゲームを作りたいですね。具体的に言えば、4人同時で一斉に乗り越えなければならないイベントがあったり、ある場面で会話選択の意思統一を図ったりするなど…。そういう「敵を倒す」ことのみ以外の、アクション性のコミュニケーションの取り方を模索していきたいと思っています。（タイトー・津田氏）

昨年から自分自身がいっていたとおり、今後通信ゲームがアーケード、コンシューマ問わず増えていくと思います。やはり**複数で共通の目標を持って、なおかつ競い合えるようなゲームって楽しい**ですから。このような遊びはイベント感も強いし、何しろゲームでしかできないことだと思います。（カプコン・船水氏）

多人数同時プレイの元祖 ガントレット



1985年/アタリ

階層脱出型のエンドレスアクション。性能の異なる4キャラを選べ、最大4人までの協力プレイが可能という、アーケードのパーティーゲームとしては先駆的な作品であった。タイムを兼ねたライフや敵のジェネレーターなど、画期的なアイデアも多数取り入れられていた。

パーティープレイの楽しさを世に知らしめた大冒険ストーリー D&D®シリーズ



1994, 1996／カプコン

D&D®の織りなすファンタジー世界を見事に表現した横スクロールアクション。最大4人まで同時プレイが可能で、RPGという言葉通り役割分担が大切なゲーム。派手な魔法、ザコモンスターの細かい動きにボスの迫力などに加え、楽しい協力プレイは多くのファンを魅了した。

導き出されたキーワード

- ●協力・通信プレイの優れた点
  - ・多人数でわいわい遊んでいるだけで楽しい
  - ・多人数で遊べばインカム効率がいい
- ●対照的な2つの同時プレイの面白さ
  - ・お互いに協力して同じ目的に向かっていく盛り上がり
  - ・自由気ままなプレイスタイルで参加する楽しさ

アクションゲームの歴史は非常に古いが、今のアクションゲームに近いものが出現したのは、画面がスクロールするようになってからだろう。この頃は真横視点で、ジャンプしながら敵や障害物を越えていくタイプが主流だった。1984年のナムコのパックランド、アイレムのスパルタンXは初期の名作である。

アクションゲームの全盛期は1984〜1988にかけて続いた。カプコンからは魔界村という大ヒット作が出現し、セガはピットフォールⅡ、ワンダーボーイシリーズ、ゲイングランドなどのヒット作を大量に放出。タイトーもバブルボブルなどMTJ氏の作る一連のアクションが好評をもって迎えられた。この頃は大手メーカーがアクションを支えていたと言える。

ところがナムコ・セガといったメーカーはここからより一般的な客層をつかむため、アミューズ路線へと変更する。同時にこの時期に、カプコンからファイナルファイトという奥行きのある格闘タイプの大ヒット作が生まれる。その完成度の高さから、他のタイプのアクションが振るわなくなっていく。それに追い打ちをかけたのが対戦格闘ゲーム、ストリートファイターⅡの出現である。この頃からアクションゲームといえば、天地を喰らうⅡ→エイリアンVSプレデター→D&Dシリーズと続くカプコンの一連の作品を指すことになっていく。

この時代はアクションゲーム史上では暗黒時代とも言える。ところがその中で3Dポリゴンを使ったアクションのダイナマイト刑事の出現が、新しい時代を予感させる唯一の作品であった。

新時代アクションゲームはこれだ

ストライダー飛竜2 只今制作中!!



※イラストはマーヴルvsカプコンのものです。

ゲーメスト　「ストライダー飛竜」や「バイオハザード」のアーケード版のリリースが噂されていますが、それぞれどのようなゲームになるのでしょうか？

船水　バイオハザードをアーケードで出すということは考えているだけですが、ストライダー飛竜2というのは存在します。マーヴルvsカプコンで登場したということもあり、皆の認知度も上がったかなと思いスタートしました。

　アクション的に新しいかはわからないところですが、2Dと3Dの融合を考えています。ちなみに1人プレイなのでオペレーターの人には歓迎されないかもしれませんね。

　ゲーム性に関しては、発売がまだまだ先なので現時点では何ともいえません。申し訳ないけど期待していて下さい。

HYOU 石井ぜんじの評　SPIKEOUT DIGITAL BATTLE ONLINE

　スパイクアウトはポリゴンでありながら、2Dのファイナルファイトを思わせる爽快な格闘アクションに仕上がっている。それに加えて、通信4人同時でプレイでき、エリアの中の好きなところに自由に参加・離脱できる雰囲気をもっているのが最大の魅力であろう。

　スパイクアウトは殴る爽快感が強く、空中コンボもあり格闘世代にも取っつきやすい。操作性が良く、誰でも入り込める間口の広さを持っている。

　しかし一見するとただ殴っているだけに思えるが、実は攻撃方法はいろいろあり、チャージ・つかみからの各種の投げ・B＋C攻撃などを使い分けなければならない。敵ボスもさまざまな性質をもっており、タイプに応じてつかんだり、起き上がりを攻めたりと奥の深い攻防が楽しめる。マップが非常に長い道のりでありながら、1コインでも十分遊べ、ほぼ死角のない作りとなっている。

　それに加えて通信のシステムは、今後のアクションゲームのひとつの方向性を示したものといえるだろう。スパイクアウトの目指す通信の面白さは、筐体の作りに現れている。筐体はスピーカーで仕切られており、自分の世界に入りやすいと共に乱入しくなっているのである。広いエリア内では比較的自由に行き来できるので、助けに行くも良し、離れても良しと自由なプレイが許される。ボス戦は2人で協力して、ザコ戦は巻き込まれないように離れて戦うなどの面白さが味わえるのだ。



　大型ものだけに出回りがやや少ないが、アクションゲーム史上に残る完成度を誇るこのゲーム、ぜひやってみることを薦めたい。

HYOU 石井ぜんじの評　CHAOS HEAT

　カオスヒートのアクションゲームとしての特徴は、まずポリゴンでガンを撃つタイプであることが挙げられる。ポリゴンは主に演出面に生きていて、視点を変えたストーリーデモやステージが、雰囲気作りにメリハリをつけている。また、格闘ではないガンを撃つタイプは最近ほとんど見られないが、このタイプは見た目にわかりやすく、ゲームとしても深いものが成り立つということを再認識させた意義は大きい。

　もう少し突っ込むと、ストーリー性が高く、先に進んでいく雰囲気を感じさせてくれること、じっくり一歩一歩攻略していかないと先に進めない緻密なゲーム性を持っていることが大きな特徴であるといえるだろう。

　最近のゲームは下手でもなんとなく楽しく遊べるが、面白さに強烈さが欠けているものが多い。ところがカオスヒートは、操作面でやや取っつき辛いし、ゲーム性を理解して敵の動きを覚え、パターンを作っていかないと進めない。

　しかし、わかってくるとなんの問題もなく抜けられるようになっていく。その過程が実に理詰めで納得感があり、面白さに強烈さがある。何も考えずにアイテムをとりまくると駄目だが、ランチャーを続けてとってためていったり、要所で（2面ボスなど）ナパームを使うと楽になるところなど実に特徴的だ。

　このタイプのゲームは1984〜1988の時代の怒、ゲイングランド、エイリアンシンドロームなどの名作アクションを思い起こさせる。奥深く、1コインでやりこむほどに面白さを与えてくれる正統派のアクションゲームだ。



キーワードは「協力&成長」

GAUNTLET LEGENDS



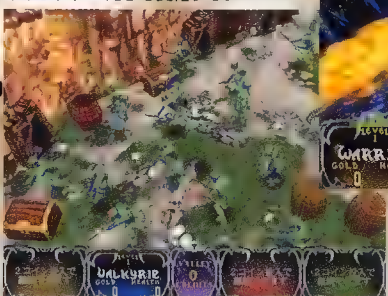
冒険に出るキャラクターは、異なる特徴を持った4人。彼らに名前を付けたら冒険の扉を開き、大いなる第一歩を踏み出すのだ！



細部まで描き込まれた、広大なマップ。これは、ゲーム中のほんの一部分にすぎない。プレイヤーを世界に引き込む演出が、これでもか！と言うほど詰め込まれているぞ。



敵は雑魚ばかりではない。山をも揺るがす巨大なドラゴンとの対決もある！協力すればドラゴンスレイヤーも夢じゃない！



次々と現れ冒険者たちに襲いかかる、ゴブリン兵。冒険の舞台によって当然、敵キャラクターたちも変化する。

ファンタジーの本場からやってきた、本物のアクションRPG、ガントレット・レジェンド。4人協力プレイの楽しさを教えてくれたガントレットが大きく姿を変えて、この冬に復活する。

プレイヤーキャラクターは前作同様、ウォーリアー、バルキリー、ウィザード、アーチャー（エルフ）といったまったく異なった4人。それぞれ得意分野、役割があるので、多人数で冒険に出る際には協力プレイが要求されるであろう。

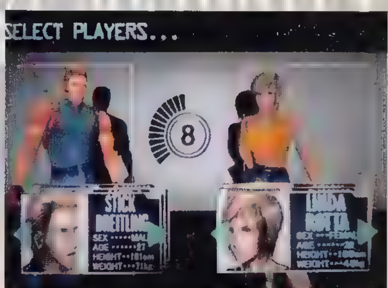
このゲームで注目してほしいのが、パスワード&バックアップの成長システムである。ゲームを進めることによって、キャラクターは成長し、謎が解かれていく。ゲームオーバーになれば普通はそこまでだが、このゲームではその記録が基板のハードディスクに残され、パスワードを入力することによって、次回の冒険から成長したキャラクターを使うことができるのだ。

何度も何度も冒険に出て、少しずつ自分の分身を成長させる様は、まさにRPG感覚と言えよう。

どんな困難な壁にぶつかっても、協力と成長によって必ず打ち破ることができるアクションゲーム、そこへ期待したい。

Blood Bullet THE HOUSE OF THE DEAD SIDESTORY

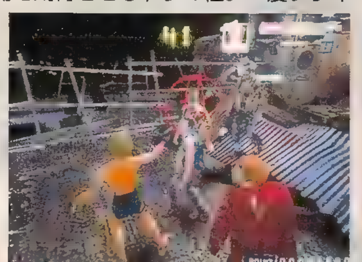
キーワードは「ドラマ性」

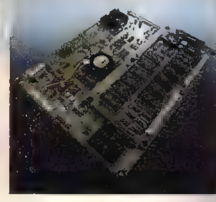


死霊の街へ乗り込むのは、3人のエージェント。ルート分岐なども、十分に考えられる要素。さまざまなドラマが見られるのか？

死霊に支配された街を調査するため、死霊を掃討するために現れた3人のエージェント。次々に襲いかかる死霊、異形のモノたち。パソコンモニターを通じて語りかけてくる謎の人物。誰が…何のために…行ったことなのか。

独自の世界観を余すことなく表現し、プレイヤーに先の展開を期待させるドラマ性。一度プレイしたら、先を見ずにはいられないストーリーが、ブラッド・バレットの特徴だろう。





HOD2、B・Bを始め、多種多様なソフトが期待される「NAOMI」システム。コストパフォーマンスの高い基板でありながら、今まで以上のクオリティーのゲームがリリースされることは間違いないだろう。ドリームキャストとの互換性もあるので多くのソフトメーカーの参入、ビジュアルメモリー対応など、さまざまな可能性が秘められている。



格闘ボタンとシューティングボタンを使い分けるのが、B・Bの大きな特徴と言える。接近戦でゾンビを殴り倒し、追い打ちに銃を使う、といったアクションも可能だ。また場面によってカメラアングルを変えるのも、ポリゴンならではの演出だろう。

アクションゲームの未来・進化のカタチ

にわかにリリースされ始めたアクションゲームだが、今後どのような進化を遂げるのだろうか?はたまた一過性のブームに終わり、再び衰退していくのだろうか?

快適な操作環境と世界のルールを作った上で、**限りなく自由度の高い「場」を提供する**ようなゲームを構築してみたいです。

究極的には、そこでプログラムされているのは「プレイヤーの撃った弾が敵に当たってヒットポイントが引かれる」という、単純な事象ではなく、もっと根本的な仕組みです。例えば相手を傷つける言葉を言うと、心理的なダメージを受けてそれが別の事象に影響を及ぼして、結果的に自分に物理的なダメージが戻ってくるとかですね。まあそこまでやっちゃうと何が面白いんだかわからなくなっちゃいますけど。ネットワークゲームには、そういう「場」を提供する要素が存在するという点で可能性を感じていますし、ネット環境が整ってくれればアーケードゲームもまだまだ進化しうると信じています。(タイトー・津田氏)

ネットワークが重要な要素になってくるでしょう。でもそれは決してセガだけじゃできないでしょうね。ゲームセンター間のネットワークがたとえ構築できたとしても、それはセガの自社ロケーションだけで比較的小さなゲームセンターではそのネットワークに入ることができない。本当に新しいものを作ろうとしたら、大手メーカーが協力、連動してやらなければ実現は難しいでしょうね。

僕自身、今後作りたいアクションゲームは、スパイクアウトよりフィールドの広さが半分くらいになっても地形を生かしたり、仕掛けを作ったりして「濃い」アクションゲームを作りたいです。スパイクアウトがファイナルファイトだとしたらもっと前のアクションゲーム、スーパーマリオや大魔界村みたいな感じで。でもそのままじゃダメで、今のポリゴン技術で作るとか、現代に即したルールの再編成、アレンジが必要でしょうけど。これは、どんなジャンルにもいえることなんですが、新しい遊び方の提案をするにしても段階があって、2歩も3歩も先にいってもプレイヤーがついてこれない。だからこそ半歩先にいったくらいがちょうどいいんでしょうね。

アクションゲームは今までなくなっていたジャンルなだけにここで各社が開発を止めると終わっちゃいますからね、続けていきます。今まで培ったノウハウは継承していきます。(セガ・名越氏)

今後は**通信を生かしたワイワイ楽しめるゲーム**が出てくるとは思いますが、これからのアクションゲームが全てポリゴンになるかというと一概にはいえないと思います。ファイナルファイトみたいにキャラクターを見せるんだったから3Dのほうが向いていると思いますが、魔界村みたいにキャラクターが小さい場合は3Dにしてもあまり関係ないですからね。2Dに向いているゲーム性、3Dに向いているゲーム性のそれぞれがありますから。でも2Dタイプのものもボスとか大きなキャラクターを**3Dで書いて2Dに落とすといった融合された形**になっていくのかな。

緻密なゲーム性を要求されるタイプのアクションゲームはなくなってしまうのかな。でもシューティングだってここまで生き残っているんだから、一人で楽しむタイプもインカムは悪くても定着はするかもしれませんね。今はゲームセンターにアクションゲームがない状況だから、ゲームセンターに最低1本くらいイケてるアクションゲームはあるべきですね。(アリカ・西谷氏)

やはり3Dが主体になってくると思います。なぜなら今まで**2Dであることが枷になってアクションゲームがつくれなかった**ことが大きいからです。

しかし、カプコンでは2Dで魅力ある映像を作ることが得意なので、このへんをうまく生かしていきたいと思います。(カプコン・船水氏)

導き出されたキーワード

- 3Dの映像表現を生かして今までにない表現が可能になる
- ネットワークで多量のプレイヤーの同時参加が可能になる
- ネットワークで自由度の高い遊ぶ場を提供する形になる

石井ぜんじのアクションゲームを斬る

アクションゲームはかつてはシューティングと並び、アーケードゲームの中心となる2大ジャンルであった。対戦格闘ゲームが生まれる前は、アクションゲームこそキャラクターが生きて、ストーリーが楽しめるジャンルだったのである。ハードが進歩するにつれ、大きなキャラクターを生き生きと表現できるようになってきた。その進歩につれて、アクションゲームの未来は明るいかにみえた。

ところが、アーケードゲームはいかにプレイ時間を短くして、お金を稼ぐかが勝負という特質も持っている。それが追求されていった結果、対戦格闘ゲームという全てにハイレベルなジャンルが現れた。奥深く、短い時間でも満足させる形態はアーケード究極形態とも言えるものである。対戦格闘のブームは、アクションゲームの流れを完全に分断してしまった。この4年間、アクションゲームはほとんど絶滅してしまったと言っても間違いではないだろう。

だが、対戦格闘ブームも落ち着きを見せてきた今、アクションゲーム本来の面白さが見直されるべきである。アクションゲームには対戦格闘にない面白さがいっぱいある。じっくりと攻略して進んでいくゲーム性、さまざまなアクションができる面白さ、並みいる多量の敵をなぎ倒す爽快感など、さまざまな魅力がある。

なにより、努力してうまくなることによってストーリーの流れを楽しみ、シナリオを達成する感動はアーケードのアクションの最大の良さだと思う。このまま無くしてしまうのはもったいないし、アーケードゲームの可能性を閉ざしてしまうことになりかねない。

ここにきて、3Dポリゴンのハードが進化してきたことにより、アクションゲームの新しい可能性が広がってきたと思う。とにかく視点変更ができるのが大きい。キャラクターが小さい時のアクションのゲーム性を生かしつつ、好きなときにキャラを大きくしてキャラを見せたり、ゲーム性を変えたりすることが容易にできる。また、自分の視点で通信することで、多人数のアクションにより魅力的なゲーム性と世界観を感じさせることができそうである。

今までアーケードゲームは、ハードの進化につれて新たなジャンルが開拓されてきた。対戦格闘にしても、大きなキャラクターをリアルに表現できるようになったからこそ可能になった。それを考えると、今後はアクションゲームが進化していってもおかしくない。

まずは大手メーカーから、新しいアクションゲームに挑戦してほしい。そうすればゲームセンターに新たなプレイヤー層を引き込んでいくことが可能になり、ゲームセンター自体の魅力も増していくのではないだろうか。


ゲームトレカ最前線!!
SNK
エス・エヌ・ケイトレーディングカード
TRADING CARDS
ROUND 2
COMING SOON!
全147種類(ノーマルカード136枚・スペシャルカード9枚)
本体価格333円(税別)
12月上旬発売
石田敦子先生、天王寺きつね先生、蘭宮 京先生をはじめ人気作家陣による描き下ろしイラストを使用したスペシャルカードを封入。
©SNK 1997,1998
SNK〈エス・エヌ・ケイ〉トレーディングカード ROUND1 第2版
全135種類
スペシャルカード 9 枚
ノーマルカード126枚
◆1パック(10枚入り)…………314円(税抜)
◆1BOX(15パック入り)………4710円(税抜)
好評発売中
©SNK 1993 1996 1997
スプリガン
THE MOVIE
トレーディングカード
スペシャルカードを上回る超レアカード!
豪華声優陣(御神苗・ジャン・マクドガル)の
直筆サインカードを極少封入!
絶賛発売中
SPRIGGAN
◆最大81枚(ノーマルカード72枚・スペシャルカード9枚)
◆1パック(10枚入り) 343円(税抜) ◆1BOX(15パック入り) 5145円(税抜)
©1998たかしげ宙・皆川亮二/小学館・バンダイビジュアル・TBS・東宝
ファイナルロマンス4
トレーディングカード
全116種類
スペシャルカード10枚
ノーマルカード106枚
◆1パック(10枚入り)…………314円(税抜)
◆1BOX(15パック入り)………4710円(税抜)
好評発売中
©1998 VIDEO SYSTEM
スーパーリアル麻雀
トレーディングカードPART.2
全100種類
スペシャルカード5枚
ノーマルカード95枚
◆1パック(10枚入り)…………314円(税抜)
◆1BOX(15パック入り)………4710円(税抜)
好評発売中
©SETA CORPORATION
タイトーユニバース
トレーディングカードPART.1
全99種類
スペシャルカード9枚
ノーマルカード90枚
◆1パック(10枚入り)…………314円(税抜)
◆1BOX(15パック入り)………4710円(税抜)
好評発売中
©TAITO CORP
彩京〈PSIKYO〉トレーディングカード
ホットギミック快楽天も収録!
全117種類
スペシャルカード 9 枚
ノーマルカード108枚
◆1パック(10枚入り)…………343円(税抜)
◆1BOX(15パック入り)………5145円(税抜)
好評発売中
©PSIKYO
お求めは、全国書店、玩具店、カード専門店、又はマルゲ屋でどうぞ。
SHOOTING FREAK SOUND SERIES
怒首領蜂/エスプレイド
ゲーム性へのあくなき追求が生んだ硬派シューティング2大作品を、おしみなくカップリングで収録。あのスーパープレイヤー「ZBL-NAI」氏による、開発者へのこだわりのQ&Aもライナーノーツに特別収録!! 楽譜付きです。
CD:SGCD-0002
1800円(税込)
絶賛発売中
マルゲ屋とゲーメスト誌上「読サビ」のみの限定発売!
「SCITRON&GAMESTPROJECT」第2弾!
©ATLUS/CAVE 1995,1996,1997
新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL.03-3293-9321 FAX.03-3293-9329 GAMEST

カラーアイランド人気投票

担当：ぎい

仮

募集要項がどんどん巨大化してきたので159ページに引っ越しました(笑)。毎回更新される可能性があるのでよく読んで投稿してね。

やはり、合併号があったので票数が少なかったため、総合順位に大きな変動はなく、1位～8位は前回と全く同じ結果になっています。しかし、得票差は小さく、特に6位～12位はほんの数ポイント差で順位の変動もあり得そう。

それにしても、ここ最近のゲームキャラに人気が集中してますね。昔のゲームのキャラでもOKなんですよ。お気に入りならゲームの発売時期など無視して投票しちゃおう。

それと、しつこいようだけど、人気投票はできるだけ公正を期すため、アンケートはがきによる投票だけを受け付けているので注意して下さい。

それにしてもカライラ投稿のみなさん、描くの早いですねぇ。しかもクオリティも高いときたもんだ。もう、CGのほうでも定期的に送ってくれる人もいたりして感激です。

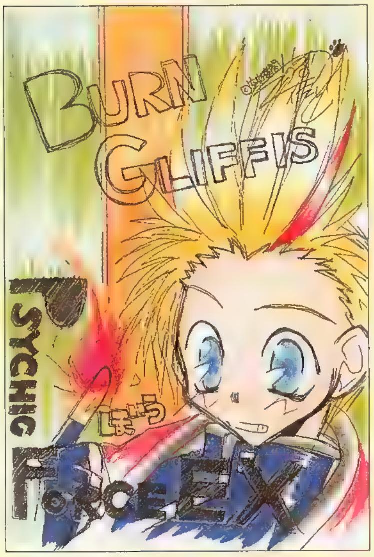
私なんざ、CG1作に2年近く(笑)かけたこともあります。いや、私も負けてはいられない、にゅーましーんを手に入れて再びCG描きを再開しようと思ってます(←感化されたらしい)。



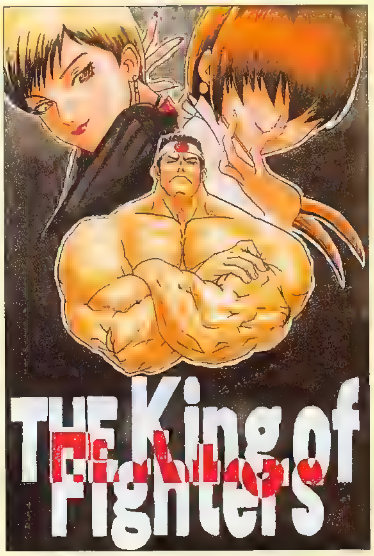
(CG　東京都　よしじまあたる君　Ⓓ)
★溢れるぱつわー!!迫力といい、仕上げといい、いい仕事してます。



(宮城県　カトリマット君　Ⓑ)
★頬を伝う滴ははたして雨のせいだけなのか。しっとりしたイラストです。



(大阪府　遊佐海市君　Ⓒ)
★いいな、いいな。私も自力で簡単に火を起こせたら…ライター いらないのに。



(愛媛県　岩本稔君　Ⓔ)
★KOF純正投げキャラーず。KOFの投げキャラは個性豊かでいいね。



(福島県　風水圭介さん　Ⓐ)
★フェリシアに赤いリボンってなんかすごく似合ってらぶりー♡

人気投票

順位	名前(ゲーム名)	得票数
1位	八神　庵(KOF)	305
2位	リュウ(SF)	158
3位	ダン(SF)	119
4位	草薙　京(KOF)	109
5位	春麗(SF)	104
6位	エミリオ(PF)	88
7位	モリガン(VMP)	84
8位	春日野さくら(SF)	80
9位	ギース・ハワード(餓狼)	77
10位	神月かりん(SF)	76
11位	ザンギエフ(SF)	73
12位	テリー・ボガード(餓狼)	71
13位	ケン(SF)	65
14位	ナコルル(侍魂) リチャード・ウォン(PF)	64
16位	リリス(VMP)	56
17位	ルガール・バーンシュタイン(KOF) 山崎竜二(餓狼)	54
19位	ブルー・マリー(餓狼)	53
20位	麻宮アテナ(KOF) 刹那(PF)	52
22位	レオナ(KOF)	51
23位	キース・エヴァンス(PF)	50
24位	不知火舞(餓狼) パティ(PF)	49
26位	七枷社(KOF) コーディ(SF)	48
28位	矢吹真吾(SNK)	47
29位	バイス(KOF)	45
30位	クリス(KOF)	42
31位	ガイ(SF)	41
32位	バレッタ(VMP)	40
33位	ビリー・カーン(餓狼)	37
34位	ユリ・サカザキ(KOF)	36

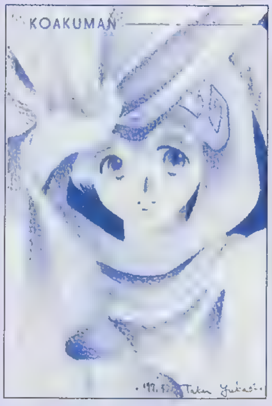
注:人気投票はゲーメストアンケートの投票を集計したものです。15日発売号で累計、30日発売号で月別ランキングを発表します。

カラー復活！アイランド

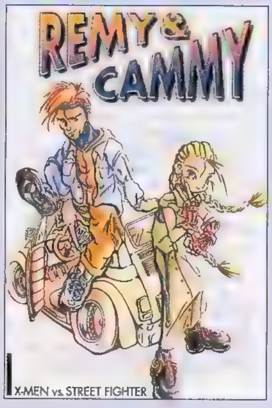
旧カラーアイランド宛、ムック宛のイラストたち。このまま埋もれさせるのはもったいない。というわけで復活特集です。



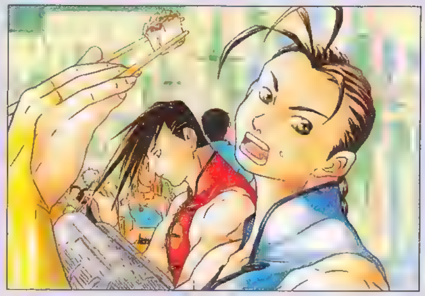
（群馬県　いずみ凪さん Ⓕ）
★その名に違わず華やかにエレガント。エンディングのベガとのやりとりが意味深く♡



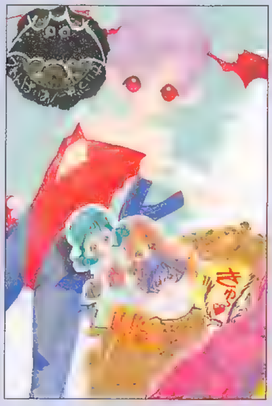
（大阪府　竹井床さん Ⓘ）
★この人や、あの女神様にもう一度会いたいですねぇ。



（徳島県　ちょこれすか君 Ⓙ）
★珍しい組み合わせですね。レミー&キャミィの服のセンスとラインが好みです。



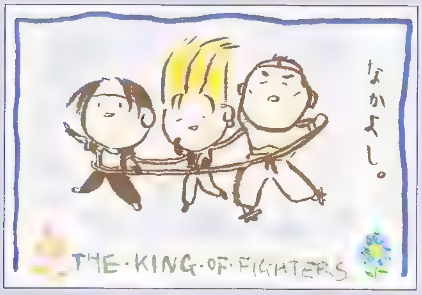
（大分県　南カンヌさん Ⓖ）
★腹が減っては戦はできないってね。しかしこの2人もどうやって金稼いでんだか。



（愛知県播磨体操大好きっコさん Ⓚ）
★こらこらキミタチ！何をじぃぃっと見ているのかなっ？



（鹿児島県　宣教師ゴンドルフさん Ⓛ）
★実は私のマジドロキャラ一番のお気に入り。やっぱ「かぁ～んぺきざますぅ！」でしょ。



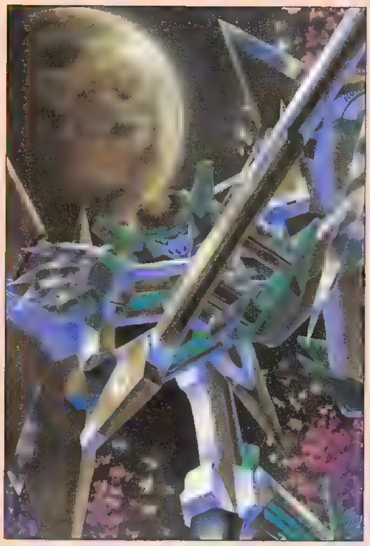
（福岡県　服部牌蔵さん Ⓗ）
★しんぷるいずべすと…。しかしホントに仲いいの？最近チーム組んでる？

本コーナーを担当するにあたって、アイランド担当のM－O嬢からそれはそれは巨大な封筒を受け取りました。中には大量の見事なカラーイラストたちが…そういや最近、カラーアイランドがご無沙汰だったり、ムックのアイランドページが少なくなってたからねぇ。

というわけでこのまま編集部に埋もれさせておくには惜しいので、復活特集組んでみました。

やってみますか　メカもの特集

締切は12月15日



（兵庫県　偽霧精機君 Ⓜ）

なんか当初想像していたより人間以外のキャラクターのイラストが少ないんですよ。

メカとか、妙な生き物とか、なんだか訳わからないもののイラストとかもっと多いと思ったんですが…。

そういうわけで、テーマは「メカ」で、キャラクターのカライラを募集します。キカイオーのロボットたち、バーチャロイド、シューティングの機体、銃火器などの小道具やメカ○○まで、およそメカに関係あるものなら何でもOK。とにかくメカな感じのカライラを送ってくれ。

応募先や募集要項は他のカライラと一緒。一応「カラーアイランド人気投票（仮）メカもの特集係」と明記してね。締切は12月15日だ。

募集要項は159ページを見よ！

	レインボー・ミカ（SF）	
	ソフィーティア（SC）	
37位	ウェンディ（PF）	33
38位	ストライダー飛竜（SH）	32
39位	シェルミー（KOF）	31
40位	キム・カッファン（餓狼）	30
	マチュア（KOF）	
42位	豪鬼（SF）	28
43位	スペシネフ（バーチャロン）	27
44位	いぶき（SF）	26
45位	バルログ（SF）	25
	アファームド・ザ・B（バーチャロン）	
47位	リムルル（侍魂）	24
	エドモンド・本田（SF）	
	ベノム（MSH）	
	ローズ（SF）	
	アイヴィー（SC）	

まだまだ現役くん

連載第4回

このコーナーは、本誌攻略が終わっていたり、攻略されなかったがまだまだ現役稼働中のゲームにスポットを当ててみよう！といった主旨のコーナーである。

今回のお題

バーチャストライカー2 Ver`98

1つのスタイルにこだわらず、可能性を追求する、そこが面白い。今回はちょっとした隠しコマンドとテクニックを紹介しよう。

簡単で面白いから初心者にもお薦めします！

ちょっとした大きめのゲームセンターには何台もバーチャストライカーが設置されているところが多い。筐体の周りには人だかりができていて、プレイヤーは入れ替わり立ち替わりで途切れることなくゲームに熱中する。

そんなバーチャストライカーというサッカーゲームにはどんな面白さがあるのか？それは恐らく単純に本物のサッカーをやったり、見たりして楽しめるチームの戦略性や選手のテクニック、それらがうまく表現されているからだろう。また画面の中の選手たち1人ひとりの動きが非常にリアルにできている。なんだかそれを見ているとカッコ良く感じてしまう。

バーチャストライカーは実際のサッカーの知識があればなおさらのこと、サッカーにおける戦略、これが忠実に再現もできる。また、まったくサッカーというスポーツのルールを知らない初心者でも、ショートパスとロングパス、シュートボタンの区別ができれば、それだけで簡単にゲームを楽しむことができる。さらに初心者ならば、このバーチャストライカーで遊ぶことが切っ掛けでサッカーの楽しさとルールを同時に知ることができてしまうのだ！

操作を理解しよう

このゲームで遊びたいんだけど、うまく操作ができないので手を付けない、というプレイヤーが多く見える。…それは確かに否定できません。結局、何事にも慣れというのは付きまとうのですが、バーチャストライカーもまた、ある程度のやり込みが必要になる。そこでちょっとした初心者のための操作説明をしよう。

まずはレバーだが、1Pとカーソルの付いた選手（一番ボールに近い選手）を動かすことができ、ほか10人の選手たちはCPUが操作してくれる。ボールを持った選手を操作するときのレバーさばきが重要だ。

そのほかでのレバー操作はボタンとの組み合わせになる**パス**という動作。**ショート**と**ロング**の2つのパス方法があり、フィールド内の選手たちの位置を考えたパスワークを作っていく。このパスという動作もレバーの方向で決定し、前後左右自由にボールを移動させることができる。

3つ目のボタン**シュートボタン**は、シュートする際に用いるもので、ボタンを押すとゲージが表示されるようになっている。このゲージがシュートの強弱を意味し、押している長さで調節する。

また、シュートボタンは操作している選手がボールを持っていないとき、つまりセンタリングエリアからのロングパスなどといった場合にはダイレクトシュートを決めることもできる。ただ、パスを出した選手とシュートを決める選手のタイミングが重要で、必ずしもダイレクトシュートを決めるというものでもないので注意。

あと1つ、このゲームの扱い方のポイントは**先行入力**が重要であること。ある程度選手たち、またボールの動きを先読みして早めに操作を入力するといいだろう。



シュートは先行入力。タイミング、また強弱も重要だぞ。



センタリングシュートは早めからシュートボタン連打でOK！

フリーキック時の重要事項

審判がファウルを認めると、フリーキックになる。このときボールを蹴るほうと守るほうでちょっとした行動を取ることができる。

●オフェンス側

フリーキック時のボールに変化を付けることが可能。選手がボールを蹴る方向をまず決定してシュートボタンを押す。このときに右か左にレバーを入力してシュートをすると、ボールがカーブする。

●ディフェンス側

フリーキックから直接シュートを狙われると、決める場合が多いが、実はキーパーの位置を「ある程度」レバーで左右に動かすことができる。



このシチュエーション、ここでも緻密な戦略が組み立てられている。

ドリブル時のフェイントを覚えよう

的確なパス回しで試合を展開させることも欠かせないが、センタリングエリア付近で仲間がいないのにボールを前へ蹴り出すのは見た目が悪いし、ボールをつなげる確実性も低くなる。そんなときは自信を持ったドリブルをお薦めする。

基本的にボールを持って走ることをドリブルというが、それにちなんだフェイントというテクニックも存在する。ここではそれを紹介しよう。

ドリブル中の選手を操作しているときにできるフェイント行動が2つある。

●ボールを足の裏で固定させて、動きを止めるものが第1点。やり方は簡単で、1方向に進行中いきなり方向を切り返す。分かりやすく説明すれば、右へ走っていて一気にレバーを下へ入力する。そしてそのままレバーをニュートラルに戻してやるのだ。するとボールを持った選手は、足でボールを固定して停止、次の行動へ素早く移れる状態を作る。

これは進行方向90度以上のドリブル切り返しをすれば、どこでもできるもの。ただし、90度以下で行ってしまうと、



ドリブルで切り込むと見せ掛けて、切り返し！



すると、足でボールを固定して様子見。これは使える!!

まだまだ現役くん

走っている勢いを殺すことができず、選手は止まるがボールは体から離れてしまうので注意。基本的に2人以上の相手選手がボールを奪いにきたときが使い所。相手選手を十分に引き付けて、ドリブルを再開すれば一気に前へ行くこともできるぞ。

●フェイントは隠しコマンドのようなもの

第2点目がこれ。ガチャガチャとレバーを動かしていると、たまに選手が怪しい動き（フェイント）をすることがある。これを故意にやれるのだ。

一定方向に進行中、ここでは右としておこう。レバーをずっと右に入力したままで、上→下と一瞬入力して、右に戻す。すると選手は走りながらフェイントを行うはずだ。フェイントには2種類あるが、その区別は選ぶことができず、勝手にフェイントを行う。

このフェイントの難しさは、やはりコマンド入力を素早くかつ正確に入力することだ。決まれば見た目がカッコいいが、正面からボールを奪いにきた場合取られやすいし、フェイント後、コマンド入力終了方向にやや移動するため使いづらい。このことから、実際その実用性は低いだろう。



コマンドは難しいけど、カッコのいいフェイントもあるぞ。

ひょっとしてもう知ってる？ 隠しフューチャー大公開！

FC SEGAが使えるぞ!?

多分読者のみんなは知っていると思うけど、前作同様に開発者チームとなるFC SEGAをコマンド入力によって使うことができる。

チームセレクト画面でSPAIN、GERMANY、ENGLAND、JAPANの順でスタートボタンを入力する。するとセレクト画面上部にFC SEGAが出現するぞ。



FC SEGAは、もはや伝統というべきか!?

ナゾのチーム MVP-YUKI-CHAN

なんと雪をイメージした、かわいいキャラクターたちが選手のチームを使うことができるのだ。

FC SEGA同様、セレクト画面で「Y」「U」「K」「I」の順にスタートボタンを2回ずつ入力すると、セレクト画面左上部にチームが出現する。このチーム、1人用のみのお遊びモードで対戦になると、その筐体で一番使用頻度の低い国を使って対戦する。


YUKI-CHANは単純に見てて楽しいですね。PKはデカイけど…。

ユニフォームにこだわりを持つ!?

チームセレクト決定時にA+B+C同時押し入力をすると、アウェイのユニフォームを使うことができる。ただし、乱入した場合は相手チームのユニフォームベースカラーとだぶらないときのみ有効。



ユニフォームはアウェイならではの良さもあるんだよね。

FC SEGA（開発者）を知ろう

SEGAのロゴが消えるとき、1Pと2Pのスタートボタンを同時に押すと、普段は見ることができないアドバタイズを見ることができ、開発者の紹介がされる。暇なときに試してくれ。



どう、これ？開発者紹介です。見たことないでしょ。

得点は低くてもリプレイでレインボー!?

その日のベストゴールを決めたときじゃないと描かれることのない、リプレイのレインボー軌跡。しかし、通常リプレイでレバーを時計の方向に入力してスタートボタンを押してやるとレインボーになる。

リアルファイトにならないよう、対戦相手をよく見て使うといいだろう。



得点に注目！点数が低くてもレインボーが出現！気分爽快。

ランキングモードで自分のプレイが評価される

ゲームスタート時にレバーを下に入力してスタートボタンを押すと、CPU戦限定でランキングモードになり、自分のプレイが評価される。その評価はA～Eまで＋α。自分の腕を試せ！


自分のサッカーをCPUが評価してくれます。アナタは何ランク？

好きなフォーメーションを設定

FC SEGAを出現後、FC SEGAまたは違うチームを決定すると、フォーメーションがルーレットになる。同じチームで普段と違ったフォーメーションも楽しいぞ！



あれ？日本を選んだのに、なんでフォーメーションは「?」なんだ。

ベストゴールカップはなに？

レインボーシュートになるベストゴール。ベストゴールを出すと、右上にカップが表示される。このカップ、実はゲームプレイ回数を意味し、50回防衛でカップ1つという意味になっている。

ちなみに表示されるカップ数は10カップになる。


ベストゴールのカップには意味あり！たくさんあればスゴイってわけ。

まだまだ現役くん！取り扱いゲーム募集

- ●住所
- ●氏名
- ●取り扱ってほしいゲーム
- ●その理由
- ●このコーナーの感想

ただいまこのコーナーでは、取り扱い希望ゲームを募集しています。もう連載は終わっちゃったけど、もう1回やってほしいゲームがあったら上記のようにハガキに書いてゲーメスト編集部まで送ってください。ヨロシク。



海っていいなあ
The Ocean Hunter
The Seven Seas Adventure

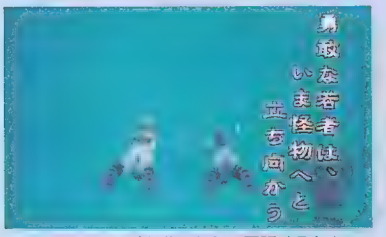
連射がキツいゲームだけど、ポイントを押さえれば結構サクサク進める親切設計。少し趣向を変えてストーリー仕立てで改めて紹介しよう。

トレルの七つの海の大冒険 ～前編～





どうもこんにちは。オーシャンハンターのトレルです。ところでみなさん、世界に広がる七つの海には凶暴な怪物が潜んでいるって話、聞いたことあります?どうやらほんとらしいですよ。その証拠に、このたび七匹のモンスターフィッシュたちに巨額の賞金がかけられたんです。それを聞いて、相棒のクルスとともにすっ飛んできました。いちおうこの業界でメシ食ってる身としては、これはほっとけないですよね。それでは、早速出発しますか。



そんなわけでいざ発進。うう、緊張するなあ。



バロック海には獰猛な大ダコが巣くっているという話。ちょっとそこ行くダイバーさんに聞いてみましょうかね。



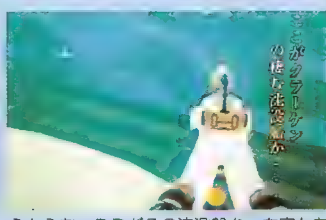
ありゃ。ひどいことになってますね。残念ながらもう手遅れみたい。合掌…おっと、あっちでは別のダイバーが今まさに鮫に襲われんとしている!急いで助けなきゃ。この鮫はとてもタフだけど、口を狙って目一杯撃ち込めば意外と楽勝なんだよね。



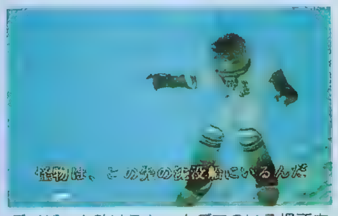
バラクーダを追い払ったのもつかの間、振り向くと今度は海蛇!こんなでかいヤツは初めてだが、落ち着いて顔を狙えば大丈夫。



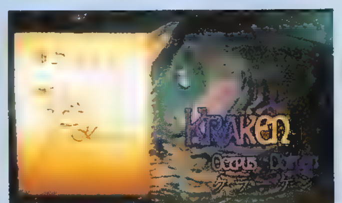
沈没船の中はバラクーダの住みかになっていた。殺られる前に殺るんだ。



ふむふむ。ここがその沈没船か。お宝もあるといいけど。ワクワク…。

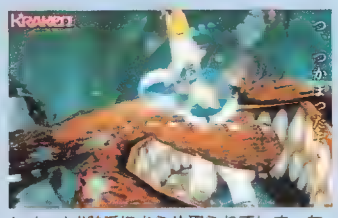


ダイバーを助けると、大ダコのいる場所を教えてくれた。サンキュー。



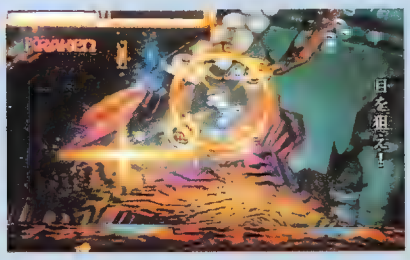
沈没船の船底に大ダコの怪物クラーケンはいた。賞金は＄5000。

動きもトロイしこりゃ楽勝かな、と思いきや彼は意外に俊敏だった。凄い勢いで触手が次から次へと飛んでくる。何とか水中銃で応戦するが、ふと気が付くと…。



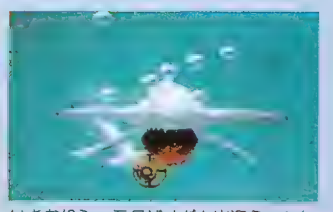
しまった!!触手にからめ取られてしまった。何とかしないと…。

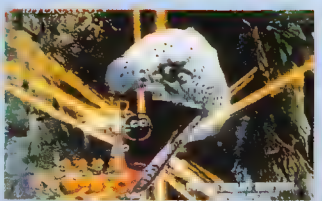
クッ、脱出は不可能。こうなったらヤケだ。食われる前にクラーケンを倒してやる!弱点は目だ。照準はあまり意識せず直接目を狙うつもりで撃ったほうが当たりやすいぞ。

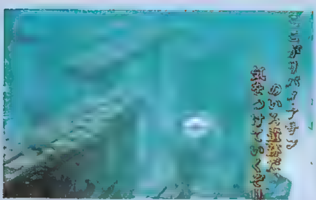




クラーケンにはまいったね。腕のしびれが取れるまでに一週間かかったもんな。今度の敵は人食い鮫リバイアサン。364人も食い殺したという。


いきなりシュモクザメがお出迎え。へんな顔だけど凶暴な鮫だ。油断するな。


お次はでかウツボ！しかも3匹で徒党を組んで攻撃してくる賢いヤツ。

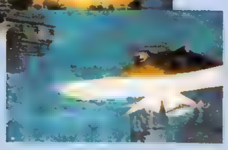

地形が入り組んでて視界が悪そうだ。一体リバイアサンはどこに…。

むーまたまたダイバーが鮫に襲われている。水中銃を手放したら終わり、これハンターの常識だよ。まったく世話の焼ける人たちだねえ。


左右交互に4匹撃退してやろう。

このへんはリバイアサンの縄張りだけあって、鮫がウヨウヨ。それに混じってエイもいる。ああ、エイヒレでキュッと一杯やりたいなあ。

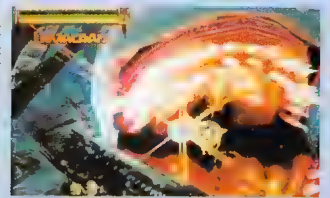




…おっと、今は目の前のことに集中しなきゃね。しかし不気味なほどの静けさだなあ。まわりの魚たちもなんか急におとなしくなったみたいだし、いったい…!!




アイツがここの主、リバイアサンか！やる気満々みたい。やば。


いきなり手厚い歓迎痛み入ります。こっちもお返ししなきゃね。

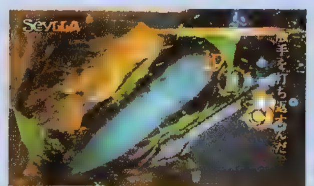
突然下から来た鮫に気を取られていたら、リバイアサンの姿は忽然と消えた。この見晴らしのいい場所であの巨体が身を隠せるところは？

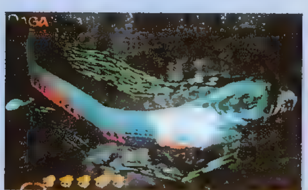

下だ!!遺跡を突き破ってヤツは突進してきた！口めがけて撃ちまくれ！


リバイアサンの体内器官に弾が命中したのか、なんとか倒せたよ。ふう。



今回のターゲットはタルタロス海淵の奥深くに住むというカリュブディス。深海発掘作業用の潜水艦が2機も飲み込まれている。深海にはまだまだ未知の生命が眠っている可能性があるというけど…。


ダイオウイカが行く手を阻む。さすが深海。スケールが違う。

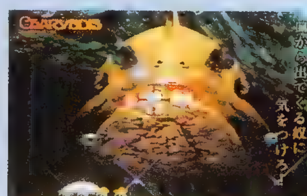

リュウグウノツカイ。生きているところは滅多に見られない伝説の魚だ。



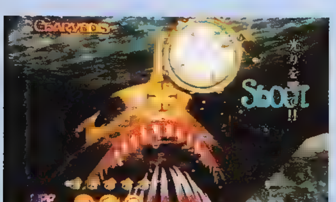
漆黒の深海に突如まばゆい光が輝く。潜水艦？それとも…。



あの光の正体こそがカリュブディス―ヤツは巨大なチョウチンアンコウだった。こんなのと戦うのは、さすがの僕でもちょっと気が引けるなあ。


深海魚を吐き出して攻撃。これって共生っていうんだっけ？

深海魚を蹴散らすと、まだ小手調べとでもいいたげに本体が攻撃を仕掛けてきた。凄まじい吸引力―僕を一気に飲み込む腹らしい。もうダメか…そう思ったときに文字通り光明が見えた。乱射した弾がヤツの光球に当たると、吸引力が弱まったのだ。


弱点がわかればこっちのもの。チョウチンにひたすら撃ち込め！

クルスの悪食三昧

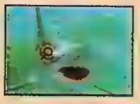
狩りはトレルに任せて、俺は今回調理番に甘んじることにした。新鮮な海の幸を食わせてやるぜ。

オス―出番の少ないクルスだ。青いほうだの2Pだのと呼んでくれるなよ。俺らは魚ハンターを生業としているが、なかなか賞金は入らねえ。そこで狩った魚どもは食う―こいつは常識さ。



バラクーダ

和名オニカマス。全長1・8mにも達する海のギャング。地域によって毒性があり、日本では食品衛生法で食用を禁じている。無毒のものは美味。



ホホジロザメ

人食い鮫のイメージからか庶民の口に入ることは少ない魚だが、蒲鉾やはんぺんの材料としては高級な部類に入る。フカヒレスープも有名だ。



ウツボ

グロテスクな外見だが、皮をはがすときれいな白身をしている。油が多いので味噌汁に入れたり、ミリン醤油で煮付けるといける。干物もいい。


PlayStation
「R」を超えた「R」。
アナログコントローラ (SCPH-1200)
DUAL SHOCK™ 対応

大賞投票締切迫る!

でに発売されたタイトルの中から最も優れたゲームをみんなの投票で決めよう!

ゲーメスト大賞とは

毎年歴史を刻んでいくゲーメスト大賞だが、それを支えていくのは今の読者たちである。今年もぜひ、積極的な投票をお願いしたい。

ゲーメスト大賞は、その年の最高のゲームを読者の投票のみで行うものである。

今年は例年と違い、新しくポイント振り分け制度になったので特に注意してほしい。ジャンル別の賞も同じ投票結果から自動的に導き出される。他の部分は例年と同じ。

●ゲーメスト大賞

ポイントが最も高かったタイトルに与えられる賞。読者のみんなの手で今年のNo.1ゲームが選ばれるわけだ。

●ベストジャンル賞

各ジャンルごとにポイント集計をし、上位4ジャンルを選出。その4ジャンルのそれぞれの一番人気が高いタイトルがベストジャンル賞となる。

●ベストVGM賞

今年で一番よかったVGM(ビデオゲームミュージック)に送られる賞。BGMだけに限らず、効果音なども対象となる。

●ベストキャラクター賞

最も人気が高いゲームキャラクターに与えられる賞だ。ゲームタイトルも書いてほしい。

●ベストグラフィック賞

自分の視覚に、そのゲームの世界が圧倒的な迫力をもって飛び込んできたゲームに投票しよう。

●ベスト演出賞

ゲーム全体の演出を評価する賞。ベスト演出賞はただ絵や音楽だけでなく、ストーリーはもちろん見せ方の手法、斬新さなども含まれる。

●好きなメーカー賞

その名のとおり、最も人気が高いメーカーに送られる賞だ。

ポイント制について

今年からゲーメスト大賞の投票システムが大きく変更したわけだが、ここではシステムを変更した理由を説明したい。

まず投票者の思想が強く反映されやすい点。5ポイントを1タイトルにつぎ込むには相当の思い入れが必要なはず。次点のゲームがあれば、救済、次回作への期待の意味で1ポイント入れることもできる。自由度が高いぶん思い入れがダイレクトに反映されやすい。

次に、ジャンル賞改善の意味合いがある。これまでは対戦格闘とシューティング、その他をアクションという大枠でくくって集計したが、それぞれタイトル数も異なり、アクションのカテゴリーが多岐に渡りすぎていて、各ジャンルの土俵が異なる感があった。

年間1〜2タイトルしかプレイしない人にとってジャンル賞の設問は困りもの。「なし」も可能だったが、なんとなく記入してしまう人もいただろう。今回「なし」の人はそのぶん好きなゲームにポイントを割り振れる。その結果タイトル数が多いジャンルも総ポイントが低くなる可能性がある。根底にあるのは「パワーのあるジャンルにこそ賞を与えるべき」という考え方。

この方法にも問題はある。ゲームセンターに毎日通う人が悩んだ末に2タイトルに割り振ったポイントと、月1回行く人が1タイトルに入れた5ポイントでは、前者のほうが1ポイントは重いはず。だが数字は後者のほうが高い。こういった傾向が以前よりも助長されることになる。

だがこれまでよりも公正な数字が弾き出されると考えたからこそポイント制を採用したわけである。ご理解のうえ、ぜひ投票にご協力願いたい。

今までの大賞の図式

ゲーメスト大賞 ― ベスト対戦格闘 / ベストシューティング / ベストアクション

まずゲーメスト大賞がありそのほか別枠でベスト対戦格闘賞、ベストシューティング賞、ベストアクション賞の3つの賞が用意されていた。

今年からの大賞の図式

ゲーメスト大賞
ベスト?賞
ベスト?賞
ベスト?賞
ベスト?賞

対戦格闘
アクション
シューティング
パズル
ドライブ
スポーツ
コンセプト大型筐体
ガンシューティング
バラエティ

各ジャンルは9つのジャンルのうち総ポイント数が高い上位4ジャンルに与えられる。

ポイント制での注意点

これまでゲーメスト大賞の応募方法は、ゲーメスト大賞、ベスト対戦格闘ゲーム賞やベストシューティング賞など、こちらで用意した項目にゲームタイトルを書き込んでもらうという方式で行っていたが、今年から大きく変わることとなった。

今回のゲーメスト大賞の投票は、ポイント制による投票。概略は以下のとおりだ。

●ハガキ1枚につき持ち点は5ポイント。これを任意のゲームに自由に振り分けてもらうことになる。

●振り分け方は自由。1つのゲームに5ポイント振り分けてもいいし、複数のゲームに細かく振り分けても構わない。

●ポイントをすべて使い切る必要はなく、余ったポイントは「該当作なし」として加算される。

●ポイントの最小値は1です。最大ゲーム数は5タイトル、最小は0タイトルということになる。

記入例を見ていこう。

このように同じ5ポイントでも、さまざまな振り分け方があるのだ。そして投票の結果、総ポイント数の高いものがゲーメスト大賞に選ばれることとなる。

これに付随して、これまでの3つのジャンル賞(ベスト対戦格闘賞、ベストシューティング賞、ベストアクション賞)も少し形を変えることになった。

今回からは、特にジャンル別の集計は行わず、個々のゲームごとにジャンルを細分化し、明確にしたうえで、ゲーメスト大賞の投票結果から[総ポイント数上位4ジャンルに対してジャンル賞を設定する」という形式になった。

タイトル数が多いジャンルほど有利になるが、それはそのジャンルが盛り上がっており、競争率が高いということの裏付けでもある。また傑出した作品が登場すれば、未知のジャンルでもジャンル賞の候補になりうるわけだ。

基本的に読者のみんなに行ってもらうのは、5ポイントを自由に振り分けてもらうということ。

なお、ベストVGM賞、ベスト演出賞、ベストキャラクター賞および好きなメーカー賞に関してはこれまでどおり、該当すると思ったタイトルを書き込んでもらう形式だ。

募集期間は短いが、ぜひとも投票してもらいたい。

例1

⑭ サイキックフォース2012	5

例2

⑱ デイトナUSA2	2
⑬ ストライカーズ1945II	1
⑲ ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	2

例3

⑭ ストリートファイターZERO3	3

第12回 読者が選ぶ ゲーメスト

97年10月1日から98年9月30日ま

第12回読者が選ぶゲーメスト大賞ノミネート作品全99タイトル簡易リスト

NO		ゲーム名	メーカー	ジャンル
1		メタルスラッグ2	SNK	アクション
2		ショックトルーパーズ	SNK／ザウルス	
3		スパイクアウト	セガ	
4		ダイナマイト刑事2		
5		プチカラット	タイトー	
6		テトリス・ザ・グランドマスター	カプコン／アリカ	パズル
7		上海真的武勇	テクモ／サン電子	
8		魚ポコ	ジャレコ／ケイブ	
9		花組対戦コラムス	セガ	
10		パズルボブル4	タイトー	
11		ぽっぷんぽっぷ		
12		ランドメーカー		
13		オフビートレーサー	SNK	ドライブ
14		レーシングジャム	コナミ	
15		レーシングジャム　チャプター2		
16		スカッドレースplus	セガ	
17		セガラリー2		
18		デイトナUSA2		
19		ハーレーダビッドソン&L.A.ライダーズ		
20		モーターレイド		
21		ル・マン24		
22		モトクロスゴー！	ナムコ	
23		ネオジオカップ'98　ザ・ロード・トゥ・ザ・ヴィクトリー	SNK	スポーツ
24		ザ・ワールドサッカー・チャンピオンシップ	コナミ	
25		ハイパーオリンピックinナガノ		
26		バーチャストライカー2 ver.'98	セガ	
27		テクモワールドカップ'98	テクモ	
28		クールボーダーズアーケードジャム	テクモ／ウエップシステム	
29		スーパーワールドスタジアム'98	ナムコ	
30		リベログランデ		
31		ウィンターヒート	セガ	
32		スキーチャンプ		
33		中国龍3スペシャル	エイブルコーポレーション／アルタ	バラエティ
34		シーバスフィッシング	エイブルコーポレーション	
35		ダークホースレジェンド	コナミ	
36		バスアングラー		
37		バスアングラー2		
38		オセロしようよ	サクセス	
39		パチンコセクシーリアクション	サミー	
40		対戦タントアール　サシっす	セガ	
41		ファインドラブ	テクモ／ダイキ・リセアン	
42		子育てクイズマイエンジェル3	ナムコ	
43		クイズ&バラエティ　すくすく犬福	ビデオシステム	
44		ビーストバスターズ2nd ナイトメア	SNK	ガンシューティング
45		テラバースト	コナミ	
46		オーシャンハンター	セガ	
47		オペレーションタイガー	タイトー	
48		タイムクライシスII	ナムコ	
49		ゲットバス	セガ	コンセプト大型筐体
50		ビートマニア	コナミ	
51		ビートマニア2ndMIX	コナミ	
52		ビートマニア3rdMIX		
53		ハンドルチャンプ		
54		ハイパービシバシチャンプ		
55		電車でGO!2　高速編	タイトー	
56		電車でGO!2　高速編　3000番台		
57		テクノドライブ	ナムコ	
58		パニックパーク		
59		ダウンヒルバイカーズ		
60		ブレイジングスター	SNK／夢工房	シューティング
61		エスプレイド	アトラス／ケイブ	
62		アームドポリス　バトライダー	エイティング／ライジング	
63		サイヴァーン	カネコ	
64		弾銃フィーバロン	ケイブ	
65		ソーラーアサルトリバイズド	コナミ	
66		コットン2	サクセス	
67		コットン　ブーメラン		
68		ガーディアンフォース		
69		Gダライアスver.2	タイトー	
70		レイディアントシルバーガン	セガ／トレジャー	
71		ライデンファイターズ2	ライズ／セイブ開発	
72		ライデンファイターズJET		
73		ストライカーズ1945II	彩京	
74		ゼロガンナー		
75		スペースボンバー（ver.B含む）		
76		侍魂	SNK	対戦格闘
77		月華の剣士		
78		リアルバウト餓狼伝説2		
79		ザ・キング・オブ・ファイターズ'98		
80		ストリートファイターEX2	カプコン／アリカ	
81		ブラッディロア2	エイティング／ライジング／ハドソン	
82		マーヴルvs.カプコン クラッシュ・オブ・スーパーヒーローズ	カプコン	
83		スターグラディエーター2		
84		ストリートファイターZERO3		
85		ストリートファイターIII 2ndインパクト ジャイアントアタック		
86		私立ジャスティス学園		
87		超鋼戦紀キカイオー		
88		バトルトライスト	コナミ	
89		ファイティング武術2nd		
90		アストラスーパースターズ	テクモ／サン電子	
91		ファイティングバイパーズ2	セガ	
92		電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム		
93		全日本プロレスFeaturing Virtua		
94		サイキックフォース2012	タイトー	
95		ソウルキャリバー	ナムコ	
96		新日本プロレスリング闘魂烈伝3	ナムコ／トミー	
97		エアガイツ	ナムコ／スクウェア	
98		ブレイカーズリベンジ	ビスコ	
99		堕落天使	彩京	

締め切りは11月18日（水）消印有効

投票についての諸注意

ゲーメスト大賞を投票してもらう上で、注意点がいくつかある。次の事項に注意してほしい。

●投票は原則として、本誌付随の専用投票ハガキのみで受け付けている。この専用ハガキ以外での応募は無効票となるので注意（前号の専用葉書も使用可能）。

●投票ハガキの記入欄には、ゲームの頭に書いてある番号を忘れずに書くこと。

●ベストキャラクター賞の投票では、そのキャラクターが登場するゲーム名を必ず書くこと。

また、キャラ名がわからない場合には「○○というゲームの□面に登場し、背景にいりキャラの頭に乗っかっているヤツ」などのように、詳細に書いてほしい。

●今年から始まった、ゲーメスト大賞の「ポイント制」では、自分が振り分けて良いポイント数は最大5ポイントまで。もし6ポイント以上の振り分けがあった場合は、無効票扱いとなるので注意。

●その賞にふさわしいゲームがないと判断した場合は「なし」とハッキリ書いてほしい。各賞とも無理に投票する必要はない（ゲーメスト大賞部門の場合はポイント数の合計が5ポイントに満たない場合、余ったポイント数は「該当作なし」に加算）。

●今年のゲーメスト大賞ノミネート作品は、基本的に、97年10月1日から、98年9月30日までに一般発売されたゲームを対象にしている（ただし、ピンボール、エレメカ、メダル機、麻雀、花札などは除く）。ロケテスト中のものや、AMショー、AOUショーなどに出展されただけで未発売のものなども含まれない。

なお、前記の条件を満たしていながら、左のリストにないゲームがあるようなら、そのゲーム名を書いてほしい。

●投票締め切りは、98年11月18日（水）消印分まで有効。

ゲーメスト大賞 開催日と会場

開催日：12月5日（土）

会場：神田パンセホール

●ギャラリー募集への応募、ありがとうございました。当選発表は発送をもってかえさせていただきます。

お詫びと訂正

前号（11月30日号）ゲーメスト大賞「タイトルリスト（全99タイトル）」にて間違いがありました。

このことによって、読者及び関係者の皆様に多大なご迷惑をおかけいたしましたことを深くお詫び申し上げます。

P37「ストリートファイターIII 2ndインパクト ジャイアントアタック」の解説コメント

誤：マーヴルコミックスとカプコンの歴代キャラがタッグマッチで激突する対戦格闘ゲーム。（これはマーヴルvs.ストリートファイターのものです）

正：相手の攻撃を受け止めて隙を作る、ブロッキングシステムが印象的な対戦格闘ゲーム。

DanceDanceRevol

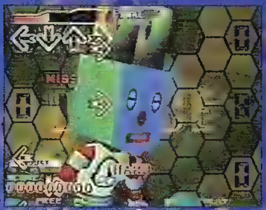
キャラクター変換ヘッ！

画面に表示されているキャラクター、通常は妖しいアフロとキッチュなおねえちゃんが踊っている。特殊なコマンドを入力することにより、画面上のキャラクターを変えることができるのだ。

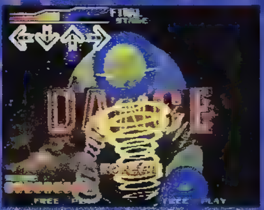
セレクトボタンの右（またはフットパネルの右）を押しながらスタートすると、「クール系キャラ」が出現。すこぶるクールなダンサーが登場して、君のダンスをクールに盛り上げる。

セレクトボタンの左（またはフットパネルの左）を押しながらスタートすると、「コミック系キャラ」と呼ばれるなんだか妙にサイケな色使いのキャラが出現。

その日の気分や場のノリっぷり、もしくは自分のキャラクターにあった系統で選んでみるといいかんじだ。


左＋スタートで「コミック系キャラ」になるぞ。


普段はアフロッティ？だが


ボタン右スタートで「クール系キャラ」

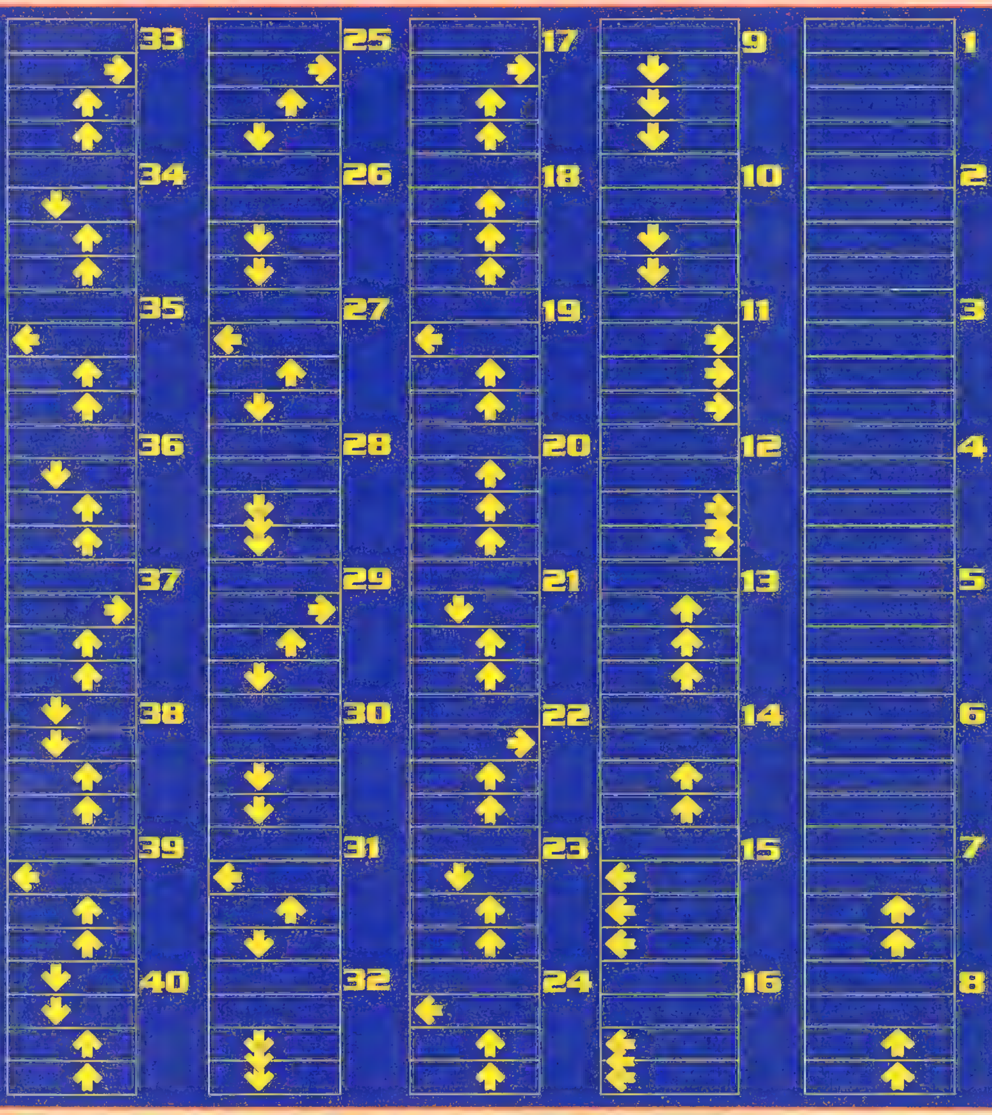
Let's 舞踏派

Dance Dance Revolution™

ダンスダンスレボリューション

11月も中盤に来て、いよいよDDRも全国で本格起動！老いも若きも漢も女も、みながこぞって踊りまくってくれることを願ってやまない。

担当：神保舞踊倶楽部



Today'S Pickup

THAT'S THE WAY

さて、今日紹介するナンバーは「THAT'S THE WAY」。いわずと知れていると思われるKC&SUNSHINE BANDの往年名曲である。

この曲は「イージー」「ノーマル」2つのモードでセレクトすることができる、割とまったり感溢れた初級者用の一品だ。

別に難しい複雑なステップは無いので、手始めにこの曲から極めてしまうのも通っぽくていいかもしれない。

矢印が連続して重なっているところは、しっかり回数分踏まないと（踏みっぱなしではなく、ちゃんと足を上げて）入力ミスに繋がるぞ。

同じ方向に矢印が続いているパターンが多いので、体の向きを変えたり、両足踏みを試みたりと、自前でアレンジを加えやすいぞ。機械的にパネルを踏んでもあんまり盛り上がらんので、楽しげな自前ステップを作ってみよう。



素敵だ！ ひみつコマンド大公開

「ダブルモードの巻」

あらヤダ奥さん！ダンレボに隠しコマンドがあるのをご存知じゃありませんのオホホ、などと街で物笑いのタネにならないためにも、君たちに耳寄りな隠しコマンド情報をもってきたッ！

今回は「ダブルモード」。所謂、二人同時に行う作業を一人でこなしちまうという特殊なモードだ。

ダンレボの場合は一人で1P用、2P用のパネルを使って、ゲームを進めて行くことになる。フットパネルは8つ全て使用するが、ダンスゲージは画面に一つ。

もちろん、難易度の方はちゃんと一人でも踊れるようにアレンジしてあるので、「ということは通常の2P同時ステップを一人でやんなきゃいけないのかヒイ〜」な危惧は不要だ。

パネル全体を歩き回るように踊れる洒落たものから、反復横飛び然とした超忙しいものまでバラエティ豊かなステップが揃っておるので、体が暖まってきたら是非ともチャレンジしてほしい。

1人用のダブルプレイは1曲エンド。2人用のダブルプレイは3曲までプレイできる…って2人用でダブルプレイは普通やらんよーな気もするが。ま、趣をかえて楽しんでみるもヨシだ。

コマンド入力は燃える漢のコナミコマンドなので覚えやすいだろう。

まあ、真のコナミっ子なら「ダボーモード」と発音してほしいものだな。

ダブルモードコマンド

プレイモードセレクト時に、フットパネルの入力を↑↑↓↓←→←→と行う


この画面でコマンドを入力するのさ。成功するとヒロリロ〜ンと音が鳴るぞ。


全パネルを使うので忙しいぞ。ハードは超楽しいかも。



DDR無法者 Act.2

いろんな楽しみかたがあるDDRだが、中にはゲーセンの平和を脅かすようなピーキーなプレイスタイルも存在する。このコーナーではそんな問題プレイを考察して、DDRの未来を皆で一緒に考えていこうと思ったとか思わないとか。

二人三脚プレイはグロる！


よほど二人のシンクロ率が高くないとゲームにならないだろう。事前の打ちあわせが重要か。

気分が悪くなったらすぐに助けを呼ぼう！

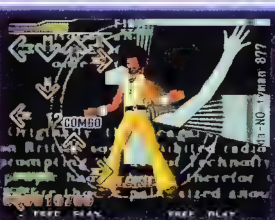

一週間のうち体動かすのは金曜の夕方に秋葉原に行くぐらいだという運動ブソカーは、無理して踊ってバットステータスに陥らないように。体力の限界を感じたら、素直にステージから降りるべし。救急車はカッコ悪いぞ。

背面プレイはリスキーだ！

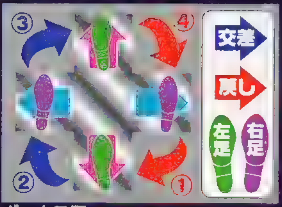

写真のCHU（22）は何だか楽しそうだが、実際はパネルのビスで手を怪我する可能性があるので注意だ。

DDRインターセプト

連載第二回目となる今回のお題は、巷でも非常に人気が高い「BUTTERFLY」のハードモードなどに出てくる『ボックス』と呼ばれるステップについてだ。『ボックス』とは読んで字のごとく、両足を交互に組み替えながらスクウェア（四角）を描いていくステップの基本形。左上に例として上げているような→↓←↑→といったぐるっと回るようなステップがそれね。



そんでもって、実際のステップが右下にある図。立ちの基本姿勢からスタートして、交互にステップを踏んで四角を描いているのが分かるかな？「そんなステップは余裕だぜヘイ！」といったような人は、更にステップを90度づつずらして踏んでいくと…時計回りのステップを踏みながら、反時計回りに身体を回転させていく…なんてアレンジも可能。是非におためしあれ。



ボックス図


こんな感じでステップ時に脚を回転させていくとさらにうまそげ

P.S.MESSAGE G 付録にポスターが付いていないのは残念です。月に2冊出しているので、どちらかだけでも付けて下さい。／埼玉県　P.N.大和屋君　◆う〜む…付けたいねぇ。その分コストがかかっちゃうから、特別定価が…それでも良ければ皆さんリクエストをください。検討します。（編集部）

今号のニューゲーム

NEW GAME TITLE 12/15.1998.

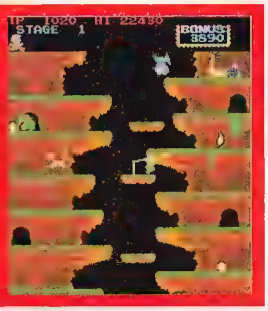
料理王



世にも奇妙なクイズが登場！料理界の頂点「クッキング」の座を巡り、激しい料理バトルの幕が開く！

P.103へGO！

コナミ80`S アーケードギャラリー



懐かしのゲームがテンコ盛り！コナミの名作コレクションで「あの時」が蘇る！

P.106へGO！

STAR WARS TRILOGY ARCADE

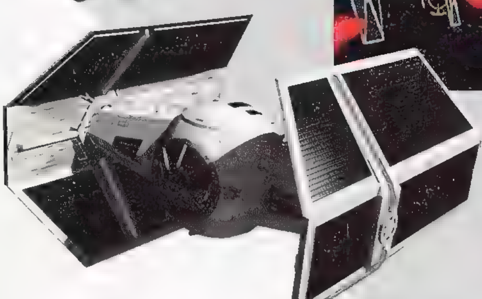
P.104へGO！

宇宙は君が守れ









セガが世界に向かって放つ3Dシューティングゲーム登場！映画のあの迫力が再現されているのか？アーケードで確かめろ！

クイズグルメバトル料理王選手権COOKING

メーカー　ビスコ
ジャンル　クイズ
発売時期　発売中

クイズに答えて料理を作る「実写アホゲー」





割烹百連発!!

料理人の最高栄誉である「料理王」を決める大会が4年ぶりにやってきた。グルメコロシアムに集った世界の料理人+料理大魔王を包丁一本で打ち負かせ!

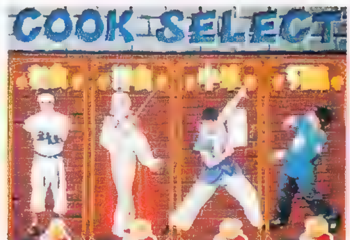
「ブレイカーズ」でおなじみのビスコが放つ「料理王」は料理番組とクイズゲームが融合した料理バラエティークイズである。とにかく料理マンガチックな濃ゆ～い濃ゆい実写料理人を選び、敵料理人とサシで勝負だ!料理ファイト、レディーゴォー!

各工程(煮る、蒸す、など)で素早く、正確に答えた結果が料理ポイントに加算され、おいしい料理が作れるのだ。要は早押し。最終審査結果で相手に負けてもライフは減らないがエンディングに影響するので全勝を目指したい。

12人の料理人を倒したプレイヤーがグルメコロシアムの深淵で見るものは!

(福田・D・柵太郎)

グルメバトルの流れ



料理戦士を選べー(注:これはクイズゲームです)



次はメニューをセレクト。料理によって、問題数やSTEPが違う。



おっさん誰?「わしらは上善一徹&しのぶ(娘)じゃああ!!」ど、どうも。



「カニの爪のフライができちゃった」判定はいかに?

料理王一口メモ

料理バトルの前にはかならずアイテム(解答2択化、3択化、ライフ+1、得点、タイムスロー、スカ)がもらえるぞ。2人同時プレイ時に2択アイテムが出ればそのラウンドは勝ったも同然だ。

「料理王」の問題は食に関するあらゆる事象から出題される。友人に板前やソムリエがいる場合は1コインクリアも夢ではないだろう。「美味しんぼ」や「鉄鍋のジャン」といった料理漫画を読んで知識を仕入れるのも有効。



ピザによるアイテムチョイス画面。2択があれば楽勝!



フェンシングで調理だ!サンダ～クラウザ～

美麗なる料理写真



店名、場所、料理名、注釈がつく。おなかすいたなあ。

敵料理人に勝つと、自分の作った料理のデータ画面となる。実在する有名店150店舗以上の人気メニューがモニターに現れる。場所をメモしておき、プレイ後に自分の舌で味を確かめに行くのも一興だね。

珍料理人には俳優を起用!

☆ドメーヌ・モンジャール、あのブレイカーズのピエール・モンタリオの従兄弟であり、彼に憧れるあまりマスクとマントを装着する男…。そのほかにも試験管で調理をする「料理科学料理人」や妖術コック「料理仙人」など眼前ブラックアウト必至のキャラが登場する、山ほど。

ドメーヌたちに扮する俳優さん(ビスコ社員ではない)はノリノリだったらしいぞ。



料理王を志す理由…愛、名声、そしてときになんとなく。

料理王をクリアしてXENLONへ行こう!

料理王発売記念としてビスコ様はプレゼントキャンペーンを展開中なのだ。ペアで10組20名を「チャイナグリルシエンロン」の豪華ディナーへご招待!

ハガキにクイズの答え、住所、氏名、年齢、料理王の感想を明記して左記まで送ろう。

それでは問題!

「料理王クリア後、スタッフロールの一番最後に出てくる文字は何?(ヒント:5文字)」

(宛先)
〒171-0043
東京都豊島区要町3-12-12
大宏ビル2F　株式会社ビスコ「料理王キャンペーン」係
※締切は12月末日です。



応募するのじゃ!

スター・ウォーズ・トリロジー・アーケード

メーカー	セガ
ジャンル	シューティング
発売時期	12月予定

年末発売予定のスターウォーズを紹介。
プレイした瞬間、君は同盟軍の仲間入りだ！



プレイする前の基礎知識

全国のスター・ウォーズファンが待ち望んだゲームがついに発売間近となった。そこで今回は、お金を入れてプレイする前の基礎知識について簡単に紹介していこう。

まず、コインを入れてスタートすると、3つのステージが用意されていて、そこから好きなステージを選択することができる。基本的にはシューティングゲームなのだが、各ステージによってゲーム内容が全く異なり、Xウイングに乗ってドッグファイトをしたり、銃をもってストームトルーパーと撃ち合ったりするステージもある。ゲーム中、自分は防御シールドに守られており、100%のシールドゲージが0%になった時点でゲームオーバーとなる。3つのステージをクリアしたら、次のステージへ進むことができ、すべてのステージをクリアするのが最終目標だ。

操作系は、操縦スティックが1本。スティックにはボタンとトリガーがついていて、振動が感じられる。スティックの横にはイベントボタンがついている。

イベントボタンとは、各ステージに用意されたイベントを実行するときに使う特殊なボタンだ。大体映画で実際にあるシーンを再現してあるので、映画を見ていれば使う場所はおのずとわかるはず。

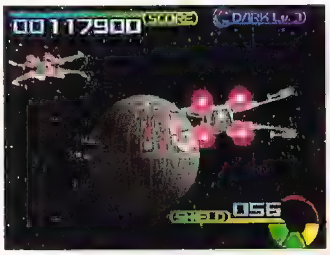
例えば、Xウイングで、デススターを攻略する際に、プロトン魚雷を撃ち込む有名なシーンで、このボタンを使う。また、他にも特定の場所でイベントボタンを押すと味方が援護しにきてくれるといった要素も隠されている。



3つのステージの中から選択し、好きなステージから始めよう。



通常、自分のXウイング一機で戦うことになるのだが……



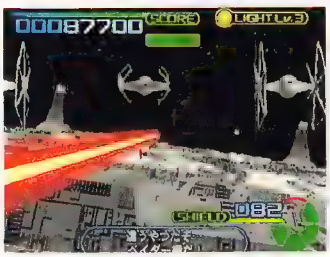
イベントボタンを押せば味方のXウイングが援護してくれる。

ヤヴィン



このステージは、スター・ウォーズ1作目のクライマックスシーンを再現したステージで、目的はデススターの破壊。各ステージはステージ内でいくつか区切られていて、それぞれ敵が変わったりするのだが、このステージの場合、大きく3つに分かれている。

初めは広い宇宙空間で帝国のスターデストロイヤーから発進するタイファイターとのドッグファイト。その間、味方機を助けたり、イベントボタンで味方のXウイング編隊に援護してもらうことも可能。



僚機を左右に従えてベイダー専用機が飛来！非常に盛り上がる！

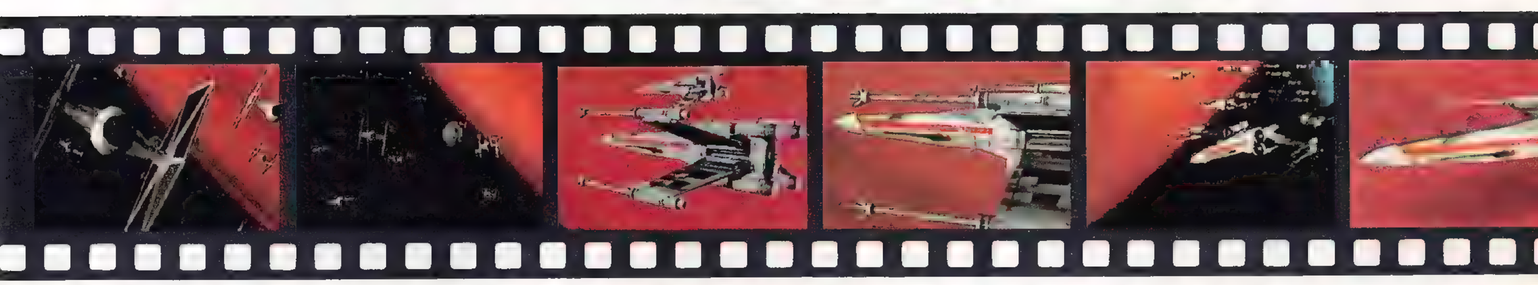


プロトン魚雷を撃ち込んでデススターを破壊するんだ！



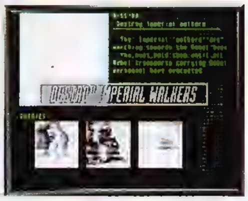
次にデススター表面の攻防。表面からの砲撃とタイファイターを同時に相手することになる。この区切りの最後にはダースベイダー専用機と戦うイベントもあり、盛り上がる。最後にデススターの溝に突入し、排熱ダクトに魚雷を撃ち込むシーンへと変化していく。魚雷はゲーム画面の指示にしたがってイベントボタンを押せばOK。誤ってボタンをおしてしまっても魚雷のストックはあるので問題はない。

最後の魚雷を撃ち込まないと、デススターにヤヴィン第4衛星が破壊され、ステージクリア時のシールド回復もできなくなるので、絶対に命中させてしっかり回復しよう。



NEW GAME TITLE





ホス

スター・ウォーズ2作目の前半シーンを再現しているステージ。氷の惑星ホスでの任務は、迫りくる帝国軍の侵攻を阻止し、この惑星から脱出することにある。

このステージは、大きく分けて2つに分かれており、前半はスノースピーダーに乗って4足歩行のAT－ATや、2足歩行のAT－STを撃破するのが目的。後半は同盟軍基地に潜入しているストームトルーパーを倒し、ミレニアム・ファルコン号までたどりつければステージクリア。



帝国軍の地上部隊はとにかく堅い！連射して根気よく破壊しよう。



寒冷地仕様の装甲を身にまとったスノートルーパーが迫ってくる。

前半の雪上戦は装甲の堅いAT－STと戦うことになるのだが、とにかく堅いので、連射して何発も撃ち込み、破壊しよう。また、AT－ATは特殊な方法を使って倒すことになる。

後半の白兵戦は落ち着いて照準を合わせて丁寧に攻撃すれば問題はない。だが、白兵戦で使うブラスターにはゲージがあり、連射しすぎるとオーバーヒートを起こすので連射は避けよう。また、ストームトルーパーを倒すときに、無駄撃ちせず1発で仕留めていくと、ボーナスがどんどん加算されていくので、ハイスコアを狙うためには重要な要素となってくるぞ。





エンドア

ここは映画の3作目のシーンを再現したステージで、緑の惑星エンドアにある新型デススターのシールド装置を破壊することが目的だ。

ステージ構成もヤヴィンとは違い、地上での白兵戦がメインとなり、雰囲気がかなり変わってくる。

このステージは大きく分けて2つに区切られ、初めは帝国軍のスピーダーバイクを奪って戦うことになる。

非常にスピード感があるステージなのだが、ここでは照準の操作とともに、スピーダーバイク自体の操作もする必要がでてくる。Xウイングに乗っているときは、機体の操作を自分ですることはなく、照準だけを動かしていればよかったがスピーダーバイクに乗っているときはせまってくる木などを避けなくてはならないので覚えておいてほしい。

バイクを降りると次はストームトルーパーとの撃ち合いが始まる。ここではガンシューティングの要領で操作し、ときどき出てくるイウォークをしっかり助けてあげよう。

最後に2足歩行のAT－STが出現し、戦うことになる。うまく倒してクリアすれば、デススターの防御シールド発生基地を破壊し、クリアだ。

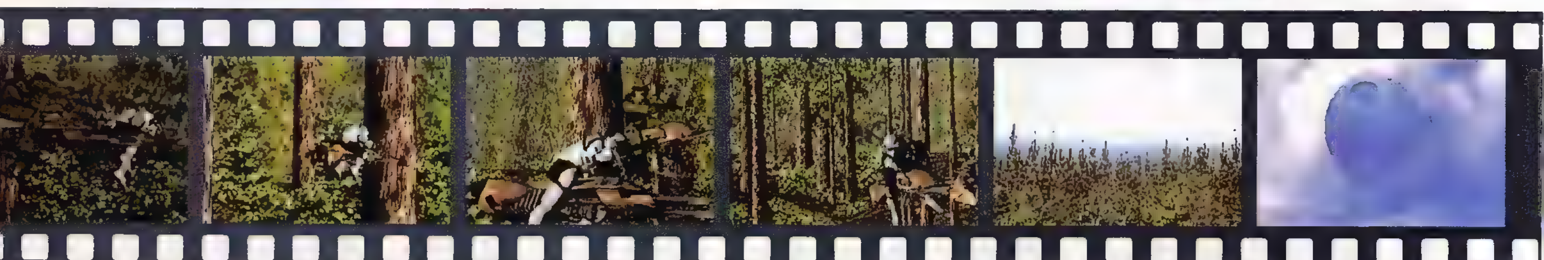


スピーダーバイクに乗っているときは木も避けなければ！



イウォークが追われている！ストームトルーパーだけを撃て！





コナミ80'sアーケードギャラリー

メーカー　コナミ
ジャンル　アクション
発売時期　発売中

**思わずタイムスリップ！
あの時代、あの場所が鮮明に蘇る
粒ぞろいの名作たち**



キミはいくつ知ってる？

20代後半の読者なら、だれもが遊んだことのある「あの」ゲームたち。それは近所の駄菓子屋だろうか？それともデパートの屋上だろうか？

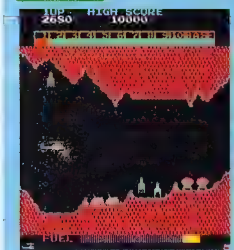
時代は流れて90年代もあとわずかとなった今、子供のころのコナミの名作たちが蘇った！

と、ここまで中高生の読者置いてきぼりの前置きだが、このゲームには80年代にコナミより発売されたゲームタイトルがギッシリと詰まっており、すべてあの当時のままに再現された名作セレクションになっているのだ。

ではこのゲームに収録されているタイトルを細かく紹介していくことにしよう。

80年代を駆け抜けた名作の数々
ラインナップは10種類！

1981 スーパーコブラ



複雑に入り組んだ洞窟や、敵の秘密都市などの全10ステージを攻撃し、最後に敵基地から戦利品を奪うのが最終目的となている。

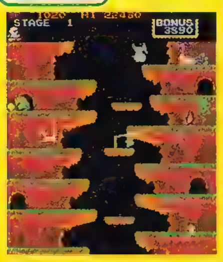
ビーム砲や爆弾など、基本的な操作システムは先の「スクランブル」と同様。

1981 スクランブル



横スクロールのシューティングゲーム。前方へのビーム砲と地上への爆弾で敵を倒していく。画面下のFUELゲージが無くなると墜落してしまうので、敵の燃料タンクを破壊して燃料を補給。爆弾投下のタイミングがポイントだ。

1983 ロックンロープ



左右の崖にロープを張りながら不死鳥のいるゴールまで登っていく。途中、敵の怪獣や原人が追ってくるので、ライトボタンを使って目を眩ませよう。

ロープの張り方によっては、ゴールまで大きくショートカットが可能だ。

1983 ジャイラス



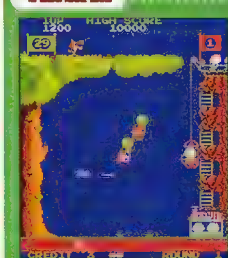
レバーとショットを使い、敵を倒していくのだが、敵は画面中央から出現し、それらを取り囲むようにグルグルと自機を操作するのがこの「ジャイラス」の最も特徴的なところだ。宇宙空間を自在に動いているような表現が斬新！

1982 タイムパイロット



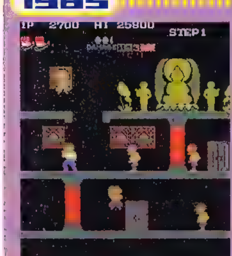
360度から攻めてくる敵を倒していき、一定数倒すと大型のボスが出現する。これを倒すとステージクリアとなり、次ぎの年代（ステージ）へとワープする。敵機のスタイルが年代ごとに表現されているのが特徴的だ。

1982 プーヤン



ゴンドラを上下に操作し、オオカミが掴まっている風船を撃ち落としていく。オオカミは時々岩を投げてくるから、上手に避けよう。ステージによってはこの画面の他に、オオカミが登ってくるステージもあるぞ。

1985 ショーリンズロード



キックとジャンプで敵を倒し、一定数倒すとステージクリアとなる。敵の攻撃を3回受けると1ミス。また敵によってはアイテムを落とすので、うまくキャッチするとパワーアップが可能だ。3段のステージはジャンプで上り下りできる。

1985 イーアルカンフー



パンチとキックによる格闘アクションゲーム。レバー方向との組み合わせで上、中、下段と様々な攻撃方法が可能。敵キャラは手裏剣使いやヌンチャク使いなどが登場。残機制で一定スコアに到達すると1UPになる。

1984 サーカスチャーリー



ピエロのチャーリーを操作して、火の輪くぐりや綱渡り、空中ブランコなどの6つのサーカスアトラクションが楽しめる。ステージごとにタイムボーナスがカウントされ、早くゴールするほど高得点が得られる。

1984 ロードファイター



縦スクロールのレーシングゲーム。ライバルカーを避けながら、ゴールのチェックポイントを目指す。レバーで操作し、HIGHとLOWのふたつのボタンで車のスピードを調節するのがこのゲームの特徴だ。

コンスポ

PS　アイレムソフトウェアエンジニアリング　11月19日発売　5800円（税別）

横スクロールシューティングの重鎮登場だ！

R-TYPE Δ（デルタ）

©IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.

3DCG採用により、さらに重量感もアップ！もちろん攻略性もアップしているぞ！　担当：するする

新たなストーリーを得て、再び熱いシューティングシーンが展開される！

このゲームが熱くなれる理由は、特徴的なその自機と、その攻撃方法、そして地形を利用して組み立てられる攻略性にある。

死なければその優位を最大限に生かし、突き進む。

もし死んだら…そこには心臓バックンものの復活が待っている！

そんなR-TYPEΔをさらにチェックしてみよう！

3DCGの迫力をチェック!!

フル3DCGではないのだが、演出面においてそれを上手に使って、元々あった質感の重さにさらにリアルさをプラスさせている。それを連続写真でチェックしてみた！







その効果はやはり「物体」としての存在感！さらに強化されたようだ。

攻略をする上で

プレイヤー！それぞれに好みの攻略スタイルがあるわけだが、それに対応させるべく、このΔでは3タイプの自機が用意されている。

今回はその3機の攻撃システムをクローズアップし、君がこのソフトを買って開けて立ち上げてすぐプレイができるようにしてみた！

3機それぞれに特徴があるので、君が攻略しやすいものを選んでプレイをしてみるといいだろう！

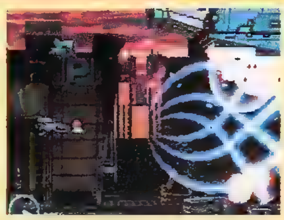
R9aII

伝統の機体となるのがこれ。このシリーズを通してやってきている人なら、これがやりやすい人も多いだろう。

前方への攻撃力、フォースの攻撃能力が選ぶポイントだろう。地形の多いポイントなどでは、攻略が組み立てやすい点も見逃せないところ。

ただ斜め方向に対して攻撃力が弱いのが気になるところ。

波動砲（最強）



自機の正面に対して強力な攻撃をして敵を一掃する。

ニュークリアカタストロフィ



フォースを分離し、エネルギーを溜めて一撃一掃攻撃ができる！

レーザー（赤・最強）



リング状にレーザーが発射され、攻撃を展開する！

RX

触手タイプのコントロールロッドを使用することで、可変攻撃（威力に関しても）ができる上に、フォースが敵をサーチして動き回るところに特徴のある機体！

触手を使う攻略は、接近戦が多くなるため、確実なコントロールが重要になってくる。

フォース分離で手分けをして攻撃ができる点にも注目！

炸裂波動砲（最強）



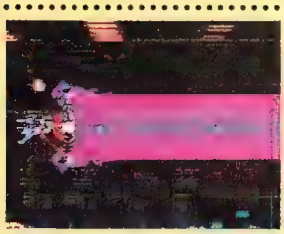
見た通り、敵を炸裂させて攻撃して一掃する！

ネガティブコリドー



今展開されているフィールドに歪みを生み、敵を一掃する攻撃！

レーザー（赤・最強）



触手をコントロールすることで、攻撃レンジを変えられる！

R13

サーチをして攻撃ができるライトニング波動砲は、ボンバー的な使い方ができる点に有効性がある。そのため、あまり動かなくても突き進めるところに使いやすさを感じる。

フォースは、有線でコントロールされるのだが、その誘導はなかなか難しい。そこがこの機体を使いこなせるかどうかのポイントになる！

ライトニング波動砲（最強）



サンダー状の波動砲で、サーチをしながら敵を一掃していく！

ヒステリックドーン



異層次元を発生させて、敵を時空の彼方へ一掃する攻撃！

レーザー（赤・最強）



一筋にのびたレーザーをワインダーすることで前方の敵を一掃！

PS ヒューネックス／ヒューマン 11月26日 5800円（税別）

一途なアナタだけが守れる笑顔がここにある

ファーストKiss☆物語（ストーリー）

©HuneX 1998

PC-FXで登場した傑作恋愛ゲームが、ついにPSで登場。多くのユーザーの目に触れるときがきた。

卒業までの1ヵ月、あなたは12の笑顔に出会う

高校3年生の男の子となって、卒業までの1ヵ月を過ごす恋愛ゲーム、ファーストKiss☆物語。プレイヤーは卒業までに、居候先の姉妹や母親、高校の同級生や後輩など、12人の女の子(一部大人の女性)と出会い、想いを深めていくことになる。

短い期間に出会う多くの女の子と『せつなさ』や『いとおしさ』などの気持ちを共有して、『三角関係』や『悲恋』といった心をつかまれるような恋を体験していくソフト…それがファーストKiss☆物語なのだ。



イベントにはこのような一枚絵がふんだんに使われている。写真は主人公とヒロイン織倉香奈のツーショット。



たくさんの女の子と出会えるが、ファーストキッスまでいくのは1プレイで1人…かな。

FX版からの変更点

変更点はグラフィックとストーリーの一部。FX版では表現できたがPSではちょっとHすぎてダメ…といった部分が新しく描き直されていたり、FX版で物足りなさを感じる部分や謎だった部分に追加&変更がされているのだ。





同じシチュエーションで使われているグラフィック。このように変更されたものもあれば、新規に追加されたものもある。

1日ずつ進む物語

物語のスタートする2月1日から最終日となる3月1日までは1日ずつ進んでいく。

1日は、ストーリーが自動に進んでいく「ADVパート」と、行き先を自分で決める「MOVEパート」から成っていて、プレイヤーに十分な選択権を与えてくれている。

ADVパート



選択肢が出ることがある。選択しだいで以後の展開が変化していく。

MOVEパート



移動できる場所は25ヵ所。出会った女の子と少しの時間を共有できる。

実は2部構成

第一部は2月1日から2月22日まで。この期間に女の子たちと出会いを繰り返して想いを深めていくのだ。

23日以降は第二部となっていて、選んだ女の子と気持ちを確かめる特別な物語が展開する。



22日の夜に「想いを伝える女の子」を決めるシーンが…。



蒼月ひより

主人公と同じ高校3年生のはずが、長い入院生活のために休学を余儀なくされている。

織倉真奈美

主人公の居候先の娘さん。主人公のことを親しみを込めて「お兄ちゃん」と呼ぶ中学2年生。

やさしい瞳で見つめられるたびに
あなたを想わずにいられなくなる…

PS　コナミ　11月19日予定　5800円(税別)

簡単操作と多彩なキャラクターでバトル!

武戯(ブギ)

美麗なグラフィックで描かれたキャラたちがリアルに動く「武戯」の世界にハマレ!!

キャラに注目!!

コナミが放つ家庭用オリジナル3D格闘ゲーム「武戯」。このゲームでは不自然な技をなるべく排除し、一見派手に見えてもどことなく人間らしいキャラの動きやしぐさが特徴的なものになっている。

ゲームモードは全部で6種類。対CPU戦や2P対戦モードはもちろんのこと、コマンドや連続技などの練習ができるトレーニングモードのほか、サバイバルやタイムアタックなども楽しめるぞ。

とは?

このゲームの醍醐味はディフェンスにある。ディフェンスボタンを押すことで、各キャラクターが相手の攻撃を判断し、ガードや避けるなどのさまざまなアクションをする。

またさまざまなアクションをする直前に、方向キーやボタンを組み合わせることで、相手の裏に回ったり、カウンター攻撃など、各キャラに合わせたさまざまなアクションができるぞ。



雄吾特有の技だが、相手の右上段に合わせてコマンドを入力すると、相手の攻撃をさばき、カウンター攻撃を決めることができるぞ。



相手の攻撃を寸前でディフェンスするとガードになってしまう。





また相手の大技に合わせてレバー上とディフェンスボタンで、相手の裏に回り込むことができる。



余裕を持って相手の攻撃をディフェンスすれば、相手の攻撃を避けてくれるぞ。

相手を倒せ!!

「武戯」をプレイするうえで覚えておきたいことは、打撃技は立ち攻撃としゃがみ攻撃の2種類があって、しゃがみにはガードモーションが無いということだ。そのため、立ち攻撃はしゃがんで避けることができないのである。

連携技は各キャラによって異なるが、立ち攻撃としゃがみ攻撃の派生が多いので、2択を仕掛けながらの攻撃が基本になる。さらに威力の大きな単発技や、浮かし技からの連続技等もちゃんとあるので、相手のスキを狙ってバンバン決めていこう。また、最近の格闘ゲームには欠かせない要素の、倒れた時の受け身や投げ抜けなども用意されている。



大技と大技のぶつかり合い、当たればメチャ減る。


浮かせ技が入ったらすかさず空中コンボを入れて大ダメージを狙え。


いろいろなキャラに構えがあり、構えからしか出ない技もあるぞ。

キャラクター

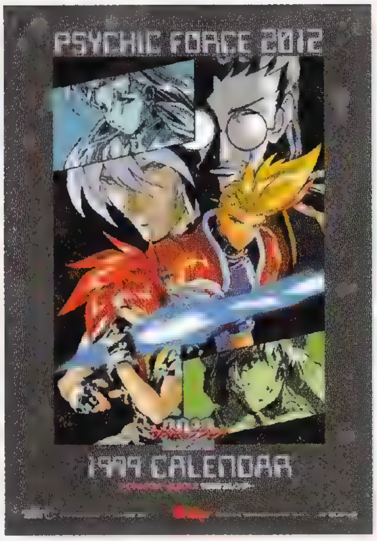
このゲームは女の酔拳使いや月影流忍術、椿流強い道といった、さまざまな流派の個性的なキャラクターで闘える。プレイヤーキャラは最初は9人だが、CPU戦をクリアすることで増えていくぞ。

見た目でキャラを分類しても、カッコイイ系やかわいい系、渋い系などいろいろあって、さらにコスチュームも2種類の中から選べるようになっている。自分の好きなキャラで好きなコスチュームで闘えば、思い入れ度もアップ!


椿紗夜は、何だか広末○子に似てると思うのは私だけかな?



1999 CALENDAR PSYCHIC FORCE 2012



■前作以上の盛り上がりを見せる超大作「サイキックフォース2012」が遂にカレンダーになったぞ。全7枚の紙面に込められた、今までに公開され、ポスターを貼ったその日に「あのポスターを譲ってくれ」と言われてマルゲ屋の店長大弱りなど、いくつもの恐るべき伝説を築いた、タイトーオフィシャルの、あんなイラストや、こんなイラストの数々。しかも、ご覧の通り、表紙はオフィシャルイラストレーターの「逢坂浩司先生」の描き下ろしイラストになっているぞ！待っていなさい、全国に潜む150,000,001人（推定）のサイキッカー諸君!! あなたはこのカレンダーを手に入れたいという甘美にして抗しがたい誘惑からは、決して逃げられませんよ…。

サイキックフォース2012カレンダー1999
価格1890円　送料:E　通販番号:TA−51　サイズ　A2版　表紙描き下ろし　7枚綴り

1999 CALENDAR NEO GEO GALS



■今年もネオジオギャルズの季節がやってきたぞ。もちろん、今回も掲載されている8点のイラストすべてが人気作家の描き下ろしっていう、夢の様な仕上がり！どの月を見てもハイクオリティーのイラストたち！98年度版で好評だった、8枚目のポスタータイプの一枚も健在。蛍光ピンクの派手な地色と、織倉まこと先生のナコ&リムのイラストの表紙が目印！買っておかないと孫の代まで大後悔だー。

NEO·GEO GALSカレンダー1999
価格2310円　送料:E　通販番号.SS−225　サイズ／A2版　オール描き下ろし8枚綴り　（8枚目はポスター仕様）

表紙：織倉まこと（ナコルル・リムルル）
1&2月：介錯（マチュア・バイス）
3&4月：さいとうつかさ（アテナ）
5&6月：花屋敷ぼたん（李香緋・ブルー・マリー）
7&8月：広川沃介（キング・ユリ）
9&10月：かんとり・ふぁーむ（舞）
11&12月：西月力（色）
ポスター：都築和彦（ナコルル 羅刹）

1999 CALENDAR LANGRISSER V

ラングリッサーVカレンダー1999
価格2100円　送料:E　通販番号:MS−09　サイズ／A2版　描き下ろし1点　7枚綴り



■「ラングリッサーV」のイラストをメインに構成された、メサイヤオフィシャルのカレンダー。仕様は、未公開イラスト1点を含む、カレンダーの黄金率A2版7枚綴り。冬コミなど、各種イベントに出展されるメサイヤブースでの販売を除けば、このカレンダーを購入できるのは、世界中でマルゲ屋と読サビだけ。なんといっても、うるし原先生の未公開イラストが手にはいるってだけでも、購入する価値はアリアリなのだ。

1999 DESKTOP-CALENDAR MASUMI SUDOU COLLECTION



■日本全国で大人気の猫コミック「ゆず」が、ほのぼのとしたキュートな卓上カレンダーになりました。イラストはもちろん須藤真澄先生の全点描き下ろし！しかも、アルミ製のダブルフォトフレームに好みのイラストとカレンダーを組み合わせられるので、君の可愛い愛猫と「ゆず」のツーショットを机に飾っちゃう…なんて遊び方もできる自由度の高さ！イラスト自体は、それぞれの月のイメージで描いて貰っているけれど、気に入ったら年中泳ぎっぱなしでも当然OK!猫好きは要チェックっすよ！

須藤真澄コレクション　ゆずとおともだち　卓上カレンダー1999
価格2310円　送料.E　通販番号:CG−23
サイズ／A6サイズ　イラスト6点　アルミフレーム付

CALENDAR

吉崎観音の ゲーム大辞典

リ リブルラブル



CHARACTER-DOLL

■ナコルル&紫ナコルルの、復刻版人形2体と、トゥルーラブストーリーの綾音ちゃん。ステキだ。



トゥールーラブストーリー桂木綾音人形
価格10290円　送料:E　通販番号:AS−01
体高／約28センチ　全身14箇所可動



ナコルル人形復刻版　紫
価格10290円　送料:E　通販番号:SS-221
体高／約28センチ　チチウシ付き



ナコルル人形復刻版　赤
価格10290円　送料:E　通販番号:SS-220
体高／約28センチ　チチウシ付き

PINS-COLLECTION PSYCHIC FORCE 2012

NEW

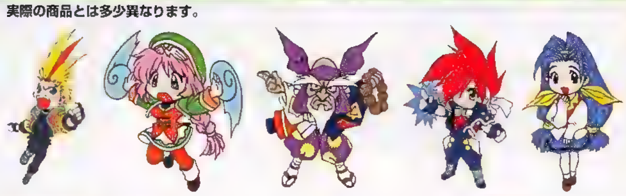
■大きさ35ミリほどのかわいいピンズセットだ。なんだか、とても制作に苦労したなぁ。イラストは、るりあ046先生の手によるディフォルメイラストを使用。実際の商品は、フチが金メッキ仕上げになるので、ウォンは見た目派手な金ピカ男になる予定なのだ。う～ん、社長っぽい。

実際の商品とは多少異なります。

第三勢力

11月下旬発売

バーン・ウエンディ
玄信・マイト・パティ



サイキックフォース2012ピンズコレクション　第三勢力セット
価格3150円　送料:C　通販番号:TA−35
仕様／5ヶセット　サイズ約35ミリ　台紙付き

新生ノア

キース・ゲイツ
レジーナ・カルロ



11月下旬発売

サイキックフォース2012ピンズコレクション　新生ノアセット
価格2520円　送料:C　通販番号:TA−36
仕様／4ヶセット　サイズ約35ミリ　台紙付き

軍サイキッカー

ウォン・エミリオ
ガデス・刹那



11月下旬発売

サイキックフォース2012ピンズコレクション　軍サイキッカーセット
価格2520円　送料:C　通販番号:TA−37
仕様／4ヶセット　サイズ約35ミリ　台紙付き

B2 SIZE-POSTER COQUETTISH-COLLECTION

■この秋打ち出された、嬉し恥ずかしな新シリーズ「こけてぃっしゅこれくしょん」とは、新声社が「キュートでステキ」であると判断したイラストたちを、ポスターにしちゃえ、えい！っていう素晴らしい企画なのである。

都築和彦



こけてぃっしゅこれくしょん　都築和彦ポスター
価格1260円　送料:E
通販番号:CG−30　サイズ B2版

村田蓮爾



こけてぃっしゅこれくしょん　村田蓮爾ポスター
価格1260円　送料:E
通販番号:CG−29　サイズ B2版

吉崎観音



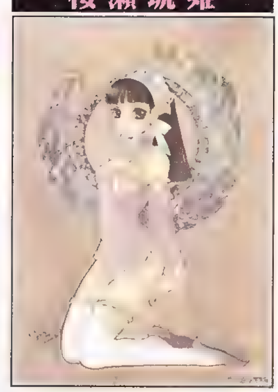
こけてぃっしゅこれくしょん　吉崎観音ポスター
価格1260円　送料:E
通販番号:CG−26　サイズ B2版

司淳



こけてぃっしゅこれくしょん　司淳ポスター
価格1260円　送料:E
通販番号:CG−28　サイズ B2版

桜瀬琥姫



こけてぃっしゅこれくしょん　桜瀬琥姫ポスター
価格1260円　送料:E
通販番号:CG−27　サイズ B2版

GAMEST VIDEO PSYCHICFORCE2012

サイキックフォース2012ビデオ
価格6090円　送料:H　通販番号:GV-45　収録時間/100分



■いよぉ、俺だ。またまたチョヤバなビデオを作っちまったんで、幸せをおすすめわけ…　みたいな。いやさ、むしろ「サイキック2012ビデオ」!大きいお姉様方がこぞって夢中になっちまうこと請け合い!もちろん、ノーマルな殿方もOK!懐が広いっていうか。(マウント)

PSYCHICFORCE2012 CD

■読サビも一押しの、超人気タイトル「サイキックフォース2012」のサウンドトラックとドラマCDVol.1&Vol.2。ゲーム中の格好いいサウンドを多数収録したサントラと、ドラマCDを全部手中に収めれば、世界を掌握したのと同等の価値があるものかどうか。なにはともあれ、タイトルとも、まだ若干の在庫があるので、こうなったら早いもの勝ちなのである。



サイキックフォース2012アーケードサウンドトラックス
価格3600円　送料:E
通販番号:ZTTL−0026



サイキックフォース2012オーディオドラマVol 1
価格2550円　送料.E
通販番号:ZTTL−0027



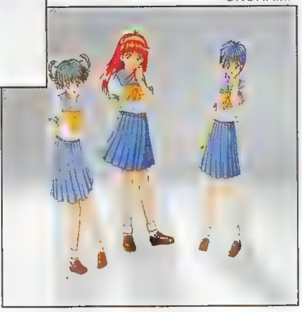
サイキックフォース2012オーディオドラマVo 2
価格2550円　送料.E
通販番号:ZTTL−0028

COSPA

■コスパの新作をお届け!　まずは、とってもリアルだけれど、ソフビ製で安全度の高い、春麗のごっつい腕輪。これでコスプレもより完璧。2つ目は、机に飾れるときめきメモリアルのスタンドポップ。人気の高い詩織・沙希・見晴の3人を発売。好きな娘を持っていっておくれ。



ストリートファイターII春麗　腕輪
価格10290円　送料:E
通販番号:COSC−1122
材質/ソフトビニール



藤崎詩織1/6スタンドポップ制服夏
価格630円　送料:E
通販番号:COSC−1123

虹野沙希1/6スタンドポップ制服夏
価格630円　送料:E
通販番号:COSC−1124

舘林見晴1/6スタンドポップ制服夏
価格630円　送料:E
通販番号:COSC−1125

SHOOTING-FREAK-SOUND-SERIES 怒首領蜂+エスプレイド

SHOOTING FREAK SOUND SERIES
怒首領蜂+エスプレイド
価格1890円　送料:E　通販番号:SGCD−0002



■ゲーム性へのあくなき追求が生んだ硬派シューティング2大タイトルを、豪華にカップリング収録。スーパープレイヤー「ZBL-NAI」氏による、開発者へのこだわりQ&Aもライナーノーツに特別収録!サターン版オリジナルBGMを含む、怒首領蜂・全13曲、アレンジバージョンも加えたエスプレイド・全28曲の型破りなボリュームを堪能してくれ。



ホットギミック快楽天小紅テレカ
価格1200円　送料'A
通販番号:PK−08



ホットギミック快楽天高木八重子テレカ
価格1200円　送料'A
通販番号.PK−09



ホットギミック快楽天のろ田のろ美テレカ
価格1200円　送料 A
通販番号'PK−10



ホットギミック快楽天藤倉真琴テレカ
価格1200円　送料'A
通販番号'PK -11

便利な通信販売読者サービス部のきまり

- 本誌に付いている「ご注文専用ハガキ」「FAX専用注文書」または「電話(平日10時~17時受付)」でご注文ください。
- 代金は商品到着後にお支払いいただく「後払い」または到着時にお支払いいただく「代金引き換え」となります。
- 後払いの方法は郵便振替、銀行振込、現金書留、郵便小為替となります。詳しくは商品に同梱される説明書をご覧ください。
- お届けまでおよそ7日程です。2週間以上たっても商品が届かない場合は電話でご確認ください。(発売日にご注意ください。)
- 返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外は原則受け付けません。
- FAX専用注文書の裏面に記載されている注意事項もあわせて必ずご覧ください。
- このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には、電話で在庫の確認をしてください。
- カタログをご希望の方は160円切手を同封した封書で「読者サービス部カタログ係」までお申し込みください。

通信販売の方法が新しくなっています。必ず確認してください。

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。

10点
1.メルティ爪切り
2.コインホルダー
20点
3.メルティテレカ
4.ゲレンジャーテレカ
5.メルティカードケース
30点
6.メルティスポーツタオル
40点
7.メルティTシャツ

複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。(単品発送の商品は個別に加算してください)

A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個以上	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	200円
	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料

注文例
キーステレカ(A)	1個	100円
ネオジオギャルズカレンダー(E)	1個	500円
サイキック2012ビデオ(H)	1個	無料

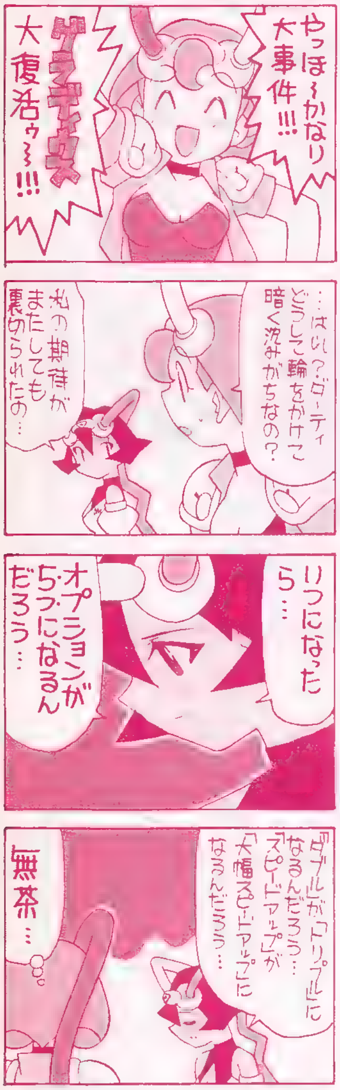
以上の商品を注文された場合の送料は、一番高い送料(E)の500円になります

お問い合わせ先:読者サービス部　0120-531917(月~金:AM10:00~PM5:00土日祝休み)

商品を直接見たい!ていう人のためのマルゲ屋

新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがゲ屋なのだ。ゲーム好きには堪えられない魅惑のゲームグッズの数々が並ぶお店に直接行ってみたい人は、隣のゲ屋広告を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も常時大歓迎なのです。

メルティ 4TH IMPACT! NO.18 吉崎観音社 1998
http://www.bekkoame.ne.jp/ro/minesya



☆ダーティってそういうゲームが好きなのね。でも続編のそういう変更を成長と謳ってきたメーカーも…。

12/15号 ゲームイベント優先券

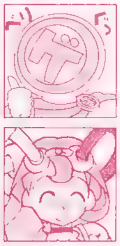
ネコマニア集合！「須藤先生サイン会」

マルゲ屋神保町店
11月21日(土)PM2：00より

☆99年カレンダーの「ゆずと仲間たち」発売を記念して、須藤真澄先生のサイン会が、マルゲ屋神保町にて開催することが決定！「ゆずと仲間たち」カレンダー発売以降、マルゲ屋神保町店にてこちらのカレンダーをお買い上げのお客様に参加整理券を配布いたします。

11/23はゲームの日、そしてマルゲ屋尾張名古屋店誕生の日だ！ 天下一ゲーマーの店

ゲ屋瓦版



「こんにちわメルティです。世界一ラブリーンなメルティTシャツやメルティタオルといったメルティグッズ、みんなはスタンプ集めて手に入れてくれたかしら？」
「ねえ、マルゲヤマンのグッズは？テレカとかは？」
「目つぶし！制御不能状態中にメルファイナル！…散ったわね。それで、11月の名古屋店3周年や仙台店2周年と同時にどーんと新メルティパーツを作る予定なの！ポスターかしら？バインダーかな？今からわくわくよっ！」
「マルゲヤマン海パンとかダメかな？」

マルゲ屋からのお知らせ
12月の定休日は全店14日です。（梅田店のみ20日）

祝！名古屋店3周年だみゃ！サイキック2012祭りだて！

「G杯も終了したけどその余波が名古屋店を直撃！形を変え来襲するのは『ビデオ解説』の皮を被った超絶プレミアムイベントよ！」
「ライターによるビデオ解説はもちろんのこと、G杯ダイジェスト、ミニゲーム大会、サイキック&ギャルズ福袋の限定販売、さらにはG杯会場限定グッズの抽選会も予定中。気になるプレゼントの一部にはスタジャンや大会ポスターなど多種多彩。見に来て損なし、参加してお得なグッドイベントなのだよ」
「参加は簡単！マルゲ屋店頭で2012攻略ビデオを買って参加券をもらうだけなの。あとは当日までじっとガマン！加速するサイキックウェーブは今後、荻窪と梅田を直撃！君もその波に身をまかせてしまっちゃおう！」

■サイキックフォース2012大会■
11/29（日）PM2：00より
マルゲ屋名古屋店にて

祝名古屋店3周年！その2 プリティバッグだ！

「11/22（日）・11/23（祝）はすごいのよ！以前に大好評を博した、美少女ゲームグッズ福袋、名付けて　プリティバッグ　がグラディウスⅣ～復活～に影響を受けてか知らぬが大蘇生！『To Heart』やセンチなど盛りだくさんの内容で、みんなのハートを射止めてみせるわ！私はマッドキューピッド！お値段はなんと4000円！安い！」

データイースト超目玉福袋現る！

東京ゲームショウ98秋で大好評完売したという、**限定データイースト福袋を11／29のみ特別にマルゲ屋大阪梅田店で販売**しちゃうのだ！
値段は1万円と2万円の2種類！値段に見合ったレアアイテム満載のこの福袋！数量限定につき、売り切れ必至！今すぐ大阪梅田店へGO！

ゲ屋イベントスケジュール

※荻窪店のみPM12:00より、その他の店舗はPM2：00からの開始予定です。

11/15（日）	G-神保町店	ソウルキャリバー大会
	G-荻窪店	バーチャロン オラタン大会
	札幌店	スタンプ2倍Day
	仙台店	K.O.F'98大会
	名古屋名駅店	K.O.F'98 inコムテック
11/21	神保町店	須藤真澄先生サイン会
10/22（日）	G-神保町店	テトリス グランドマスター大会
	G-荻窪店	サイキックフォース2012ビデオ解説会
	札幌店	K.O.F'98大会
	仙台店	K.O.F'98大会
	名古屋名駅店	ストリートファイターIII 2nd大会
	大阪梅田店	K.O.F'98 3on3大会
11/23（祝）	G-荻窪店	ゲームの日スペシャルVSバトル大会
	札幌店	K.O.F'98シングルス大会
	仙台店	鉄拳3大会
	名古屋名駅店	吉崎観音先生サイン会（予定）
	大阪梅田店	月華の剣士大会
11/28（土）	G-神保町店	トレカ交換会（アニメ系）
	大阪梅田店	PS版 beatmania大会
11/29（日）	G-神保町店	ストリートファイターZERO3大会
	G-荻窪店	beatmania 3rdMIXイベント
	札幌店	K.O.F'98 3on3大会
	仙台店	ストリートファイターZERO3ビデオ解説会（予定）
	名古屋名駅店	サイキックフォース2012ビデオ解説会
	大阪梅田店	マジカルドロップ3大会

データイーストブース、マルゲ屋に再来!!新作グッズ紹介なのだー!!

慟哭ホログラムテレカ	3000円	REVIVEクリアファイルセット	700円
慟哭テレカセット 3枚組3種	3500円	REVIVEマクカップ	1000円
慟哭クリアファイル	700円	REVIVEテレカセット	3000円
慟哭下敷き	500円	REVIVEホログラムテレカ	3000円
慟哭Tシャツ 2種	2500円	REVIVEマウスパット	1500円
マジカルドロップマグカップ 2種	1000円		
マジカルドロップフール貯金箱	1500円		

☆このほか、ZIPPOや福袋もあるよ！

＜マルゲ屋ホームページ＞ http://www.shinseisha.co.jp/marugeya/

■神保町本店
〒101-0051　東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビルB1F TEL 03-3293-9325
営業時間 11:00～21:00

■札幌店
〒060-0062　札幌市中央区南2条西1-1
宮本ビル2F TEL 011-233-0238
営業時間 11:00～19:00

■名古屋名駅店
〒450-0002　名古屋市中村区名駅4-4-19
ミススビル2F TEL.052-583-2970
営業時間 11:00～19:00

■大阪梅田店
〒530-0012　大阪市北区芝田1-4-8
北阪急ビル1F TEL 06-359-7751
営業時間 11:00～19:00

■東京荻窪店
〒167-0051　東京都杉並区荻窪5-30-12
クローリアビル2F TEL.03-3392-8231
営業時間 10:00～22:00

■仙台店
〒980-0021　仙台市青葉区中央4-9-13
仙台ホリビル1F TEL.022-712-4787
営業時間 11:00～19:00

☆マルゲ屋では**同人誌依託**を随時受け付けています。冬コミの新刊などをマルゲ屋に置いてみたい方は、左記の電話番号で連絡をください。詳細書を送らせていただきます。内容はゲームでなくてもかまいません。

もう一声！新作グッズ紹介!!

11/27（金）発売
●beatmania 3rdMIXサントラ　税別3204円
●SEGAドリームキャスト本体&ソフト各種
（※こちらは荻窪店のみの販売となります）

2D格ゲー編いったん終〜了



アーケードゲーム初心者講座

〜2D格闘ゲーム編⑥〜

——第7回——

担当：ぴぐ

あ〜ら、奥さん、そう言えば、聞きました〜？KOF'98のテクニカルマニュアル（好評発売中）に載ってる「セオリー攻略」の話。なんでも、初心者向けに分かりやすく、KOF'98における対戦の基本が書いてあるらしいですわよ〜。もちろん他のゲームにも応用ができるネタも豊富だから、このコーナーの読者は目を通しておいて損はないですわ〜。

ってなワケで、宣伝はほどほどにして、本題のほうに移っていきましょうか。

攻撃と防御

前号までオフェンスをテーマに話を進めてきたけど、だいたいの内容は理解してもらえたかな。

相手のガードを崩してダメージを与えていくために、縦・横から揺さぶりをかけたり、あるいはタイミングをずらしたりすることを考えていこうってことだったよね。もちろん、この考え方はどのゲームでも通用するベースとなる部分で、あとはそのゲームごとに味付けしていくことも必要だ。

で、今回はその対になる**「防御」**に関する話。

防御と言われて、まず最初に思いつくことと言えば**「ガード」**のことなんじゃないかと思うけど、その前にちょっと「ターン」の話をしてみよう。

〜ターンとは〜

言葉そのものは将棋・囲碁やシミュレーションゲームなどで使う順番の意味（フェイズともいう）。格闘ゲームでは、そこまで明確な形での自分or相手のターンというものが存在しないので見落としがちだが、**格闘ゲームの本質が相手にいかにダメージを与えられるか、**という点にある以上は、「自分の攻め番（自分のターン）」という概念を考えないわけにはいかないのだ。

自分のターンとは、要するに自分が**攻めを組み立てて、それを持続させている時間**のこと。もちろん、このターンは相手と交代制でまわってくるわけじゃないから、より長く自分のターンをキープできれば、それだけ試合を優勢に進めることができるわけだね。

相手にダメージを与えるということは、それ以前にまず**自分のターンを確保する**ということとほぼ同義だと言っていいだろう。体力の奪い合いとは、ターンの奪い合いということだ。

さて、それでは防御の話に戻ろうか。

ターンの概念を頭に入れて考えた場合、**防御とは、相手のターンが終わるのを待つ、あるいは相手のターンを奪いとること**だと言ってもいい。

自分が連携を作ったときのことを思い出してもらいたい。連携を作るときに大事なのは、技を当てた、あるいはガードされたときの相手と自分の硬直差（有利、不利）を考えること。

なるべくガードされても有利な、あるいは限りなく不利の少ない技をつないでいくのが、連携の基本だけど「誘い技をガードさせた後の大技」みたいに、**受けきられると隙ができる瞬間**というものは、どうしても出てくるもの。**そこがターンの終わり**というわけだ。

もちろん相手の連携にもターンの終わりが存在するわけで、そこを確実に狙えるようにならなければならない。

相手の技をガードしたとき、その硬直中に決められる技を「返し技（反撃技）」と呼ぶが、自分のキャラの技のうち、**出の速さ、威力、硬直差、リーチなどを考慮して、どれが返し技に適しているかはきちんと理解**しておこう。

相手のどの技をガードしたときには、自分のどの技が返し技になり、その中でもよりダメージの大きい技はなにか、ということまで考えられるようになれば言うことなしだ。そういった知識量の差は歴然と結果に現れるもの。本当に勝ちたいと思ったら、まずは相手と自分を知ることからだ。

しかし、必ずしも隙の大きい技を相手が出してくるとは限らない。うまいプレイヤーになればなるほど、隙の少ない連携を組んでくるはずなので、そうそう返し技のあるような技は使ってこないはず。

では、次に相手のターンを奪いとる、つまり攻守を入れ換えるということを考えてみよう。

今度は**相手の連携が終わるのを待つのではなく、積極的に相手の連携を止めにいく**ことになる。

返し技とも考え方は似ているが、**相手の連携の技と技のつなぎのところで出して連携をツブすのが「割り込み技」**だ。例えば出の速い技、無敵技、身を引くような技、当て身投げのように相手の攻撃を受け流す技が、相手の連携に対する割り込みとして使われる。

ただし、**返し技と決定的に違うのは、出したからといって必ずしもヒットするわけじゃないということね。**

しゃがみ中パンチ→中足払いという連携に対し、昇龍拳で割り込もうと思ったとしよう。

確かにしゃがみ中パンチをガードした後に、相手が中足まで出してくれれば昇龍拳はヒットする。けれど、相手が中足を出さずに様子を見てきたら昇龍拳は空を切ることになるし、もしかしたら相手のほうが（こちらの昇龍拳より）強い技を出してくるかもしれない。

そこは、**読み合いや駆け引き**といった部分なんだけど、どっちにしても**相手の連携に割り込むとは、そういったリスクを背負う**ということでもある。

逆に割り込みに成功した場合、相手側にしてみれば「うわっ、割り込まれた」という意識が入るから、ここでワンテンポ反応が遅れるよね。この一瞬が防御から攻撃に転じるチャンス。自分のターンになるかどうかの瀬戸際だ。

割り込むということは相手の連携を止めるということではなく、**自分のターンを引き寄せる攻撃的な防御**であるとも言えるかな。

◎アーケードゲーム初心者講座◎

ガードと迎撃

返し技も割り込みも、もちろん的確なガードがあってこその話なのは言うまでもないよね。

では、ここで前号、前々号で触れた、"ガードを崩す"ということを思い出してもらいたい。

大きく分けて縦と横のガードの揺さぶりがあったよね。

縦（上下）に対するガードの基本はしゃがみガード。なぜなら**中段攻撃**（しゃがみガード不可技）は、そもそも数が少ないからだ。だいたい1キャラが持つ**中段攻撃**なんて1～2個程度なので、とにかくその**モーションは覚えて**しまおう。

概して中段攻撃は出が遅いことが多いので、相手が中段を出してから、しゃがみガード→立ちガードに移行しても間に合うことが多い。試しに相手にいろんな連携を使ってもらい、自分はひたすらガードするだけという練習をしてみよう。そうそう攻撃をくらうことなんてない…はず。ガードに徹している限りは。

それが**実戦でガードできないのは、要するに情報が処理しきれていないから**。ゲーム中に入ってくる情報や、相手の行動に対する自分の取るべき行動が処理しきれず、意識が分散あるいは混乱することで対応が遅れてしまう。

では、そうならないためには。

ハイ、そうで～す、

経験を積むこと

以外にありません。**とにもかくにも反復練習**することで、体に覚えこませましょう。

最後に相手の攻撃に対する迎撃について。**迎撃とは、おもに自分は地上で相手の跳び込みや突進技を直接返すこと**。有名なのは昇龍拳だね。こういった迎撃技で肝心なのが、どれだけの確かさで出せて、どれだけ相手の攻撃を落とせるか、という正確さと信頼度ということになる。ある程度の正確さと信頼度を兼ね備えた迎撃（対空）技は常に用意しておきたい。

といった感じで、たった6回ではありましたが、いちおう2D格闘編はこれにて終了です。実戦ですぐに役立つというより、どちらかと言えば本誌やムックの攻略を読み進めていくうえで、知っておかなきゃいけない基礎となる知識だけは伝えられたかなと思います。いろんなテーマを取り上げられなかったのが残念ですが、別の機会があれば、そのときにでも。

この記事を読んだからと言って、すぐにうまくなれるわけでもないんで、ひとつ気長に取り組んでみてください。ゲームうまくなりたきゃ、とにかく**「見て」「考えて」「練習する」**ことです。

最後に。もちろんゲームの腕にも個人差があるんで、だれしもが全国級のプレイヤーになれるわけじゃないというのも事実ですが、少しでもうまくなりたいという気持ち、現状に満足しないで少しでも工夫してなにか新しいことを見つけようという気持ちは、持ち続けてください。きっと役に立つはずです。ゲーム以外のことでも。

と偉そうなことを言っておいて、次号は…次号は…え～、なにやるんだっけ？まぁ、次号を開けてみてのお楽しみということで。

それじゃ、ボクの役目はここでお終いです。感想も引き続き待ってま～す。ではでは～。

お便り募集中 当講座では、皆さんからのお便りを募集しています。ゲームの攻略やゲーセンにおける疑問、取り扱ってほしいテーマや講座の内容についての感想・質問がありましたら、次号予告のページにあるあて先の「初心者講座」宛に送ってください。

ゲーセン浪漫 第4回 コンパネ夢幻譚

当コーナー「ゲーセン浪漫」は、ゲームセンターの片隅に埋もれたロウマンスを採掘し、つれづれなるまま検証していくモダニズムコーナーである。

今回は前回の続きであるところのコンパネ談義の後編をお送りする所存だ。

ザ・回転台

C・LAN（以下火） 我思うに格ゲーなどの対戦台では、試合のインターバルの間にレバーとボールの結合部を締め直すといった行為をしでかしている輩が多いと思うのだが。

渕健（以下激） ああ、手持ち無沙汰でついやってしまうんでしょうね。取りあえず次の試合に備えて、「勝って兜の緒を～」ならず「レバーのボールを締めよ」ってところでしょうか。

火 試合中にボールがコロッと抜けたらいたたまれないからな。特にザンギ使いとか回転系を愛用する輩は、ガチリとボールをレバーに固定しておく必要あるさなあ。

激 ストII対戦が流行り始めたころは、ザンギ使いの多いゲーセンは、スクリューの出しすぎでおしなべてレバーが疲弊している伝説っつーのがありましたが。

俺の行ってたゲーセンにも、いつもザンギVSザンギしかやられてない、いわゆる「回転台」がありましたけど。人が横で愉快にアステリクスやってると「フン！」とか「イッ」とかそんな声ばっか聞こえるんですよ。

火 …濃いね。しかし、今はレバーも頑強な作りになっておるので、鳴門の渦潮よろしくがっつり回しまくっても問題なかろうて。

激 回転小僧にはいい時代になりましたね。

火 ただ最近では、ボゥルは回転するが決して締まることのないレバゥもあって、ふと気が付くと、もどかしさ、やるせなさ、情けなさの三重苦に責めさいなまれて現実回帰を果たすことがあらあな。

激 永遠にレバっ玉を回し続ける…。籠の中のネズミの気分を満喫できますよね。

思い出コムパネラ

火 ボールが抜ける、という話に関連して、唐突に我が脳裏に浮かんできた昔日の光景があるのだが。

激 なんスか？

火 中坊のころ、行き付けのゲーセンでいつもどおりファンタジーゾーンをやろうとしたときのことでさあ。

筐体に金を入れて、いざ出立との意気込み溢れる我だったが、一面の曲の前奏の終わり…「♪デッデデ、デッデデ、デッデデ」の瞬間、握り締めていたレバーが、あ、スポリと抜けてしまったっぷせ～。

激 ……。

火 想像を越えた現実を前にして、一介の学徒だった我にできたことはただ静かにレバーを元の位置にブッさし、何事も無かったように立ち去ることだけだったんでさあ。

激 金を入れる前に異変に気付かなかったんですか？

火 普通はスコアラーでもないかぎり、金を入れる前にコンパネのチェックはあんまりやらんと思うが。あの時もレバーがクタリとしていたのに気付いたのは、金を入れた後だったな。

火 対戦台とかでもレバーのプセリ具合に気付くのは、いつだって鼻息荒く乱入した後ですしね。

激 今思うと、あの時は次なる犠牲者を出さないためにも、店員に異変を知らせてやるべきだったか。ゲームIN青森（現ハイテクセガ青森）さんには悪いことをした。

火 良識あるチビッ子たちは、コンパネ異変に気付いたら即店員に知らせるが吉ですな。

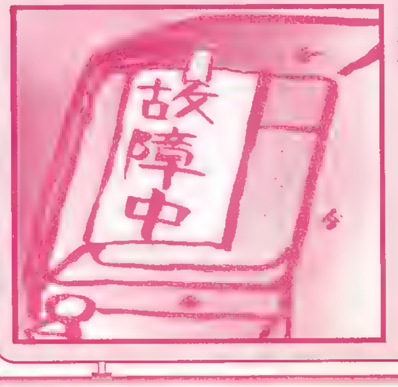
激 プセリコンパネを放置したままにして「金返せコンチクショウ！」なる無駄な怒りを続発させないためにもな。

火 昔の駄菓子屋ゲーセンではすわ大異変！といって店内を見渡すも、奥にいるのはコフィンに片足突っ込みかけたバベル一体のみで、軽い絶望感に襲われるといったことも多々ありましたが。

火 いやいや、ただの老いさらばえたババルと見せ掛けて、実は第2次大戦では凄腕のメカニックとして鳴らし、戦後はあらゆる電子ハードに精通したテクノマエストロとして業界に名を轟かせていたが、その手腕ゆえ悪の組織に目を付けられ、現在は身を隠し駄菓子屋の店長として隠居しているといった場合も考えられなくもないが、まあ大抵はコンセント引っこ抜いて「故障中」の張り紙を貼っつけて筐体を活動停止にしとくのが関の山ではなかろうかと。

激 わりと。

つづく



#4

ここ2回ほどはUFOキャッチャーについて書いてきたが、今回からはいろいろなプライズマシンを紹介しつつ、コツなどがあればお伝えしていく予定だ。

で、今回はバンプレストのコンビニキャッチャー。クレーンゲームを立てかけたような形で、アームを上下左右に移動させ、こちらに向かって突き出た金属棒にぶら下がった景品を取るマシンだ。他社からもこれに似たプライズマシンがけっこう出ているが、まあ、いちばんメジャーってことで…。

コンビニキャッチャーの景品は、その構造からキーホルダーのような、ぶら下げるリングの付いた小さいものに限られる。景品は常に半固定状態なので、しっかり挟むこと自体は非常にラク。だがここが落とし穴。挟むのと取るのでは雲泥の差があるのだ。

景品を筒通ししてある金属棒の先端には突起があり、ここに引っかかって景品が外れてしまったり、無情にも、あ、ボトリとその場に落ちてしまうことが多いのだ。お店によってはラッキーゾーンと銘打たれたケースが下にあり、そこに入ればOK、という親切なところもあるぞ。

コツとしてはやはり、取りやすい場所を狙う、ということになる。アームは止めた位置から、スタート地点に斜めに戻ってくるため、左に行くほど景品が横方向に強く引っ張られ、金属棒先端突起に引っかかる可能性が高くなる。なるべく横への移動が少ない位置を優先して狙おう。それに穴に近ければ、途中で落ちても取れる確率が高くなる。

また奥の景品も危険。一定位置まで奥にいくと、景品に触れただけでアームが反応してしまい、空振りに終わってしまうことがある。

コンビニキャッチャーは、実際に取れる確率はそれほど高くないのだが「挟んで引っ張る」というプロセスは簡単なため、失敗してもある程度満足度が得られる。そのへん、作りがうまいといえるだろう。

コンビニキャッチャーは金属棒ごとに同じ景品を集めているお店が多いので「○○シリーズ全種類集めるぜ！」というコンプリーターにはきつい一品といえるだろう。場所ごとの難度差が激しく、かつ下に落としてしまうとさらに難度が上がるため、最後の1つが取れない、ということになりやすい。そんなときは慌てず騒がず時をおき、店員さんが直すのを待とう。

怪盗通信

■発　行■
1998年12月15日
通巻4号
担当：ジ☆ダップセ
（C・LAN＆田渕健康）

試練の時

我が編集部の近くのゲーセンにて「秋のグリズル祭り」（仮称）なるキャッチャー祭典が催された。筐体一面に詰め込まれたグリズルどもに熱い狩猟意欲を燃やすも、丸々と肥え太ったきゃつらを釣り上げることは叶わず、散財ののち快々と秋の夜風に吹かれたジ☆ダップセであった。



筐体のある風景

第4回 東京・墨田区

「ゲームセンター」と駄菓子屋の軒先などの「ゲームコーナー」、どこで線引きされるかと言うと、それは「営業敷地内に占める筐体面積」に依存している。

テレビゲーム機（勝敗を争うことを目的とする遊技をさせる機能を有するもの、または遊技の結果が数字、文字そのほかの記号により有するものに限るものとし、射倖心をそそるおそれがある遊技の用に供されないことが明らかであるものを除く）を営業目的で設置する場合、国家公安委員会規則に則り届け出を出さなければならない。

いわゆるゲームセンターなど筐体を多く設置している店舗は、経営条例を定めた「風営法」に基づく申請をせねばならんわけである。

しかし、遊技施設が置かれている店舗、または店舗に類する区画された施設中で、遊技施設の占めるスペースが著しく小さい場合は届出は必要とされていない。これに該当しているのが、よくショッピングモールの片隅や、駄菓子屋の軒先で見掛けるゲームコーナーである。

要するに、店舗敷地内における筐体の専有面積が一定を超えてなければ、駄菓子屋イズムに溢れたゲームコーナーをこさえることができるっつーわけだが、狭い店舗に無理してスパイクアウト4台とか入れちまうと、規定専有面積オーバーで風営法該当店となってしまい、「小学生は午後5時まで～中学生は6時まで～」といった鉄の掟を守らねばならないわけだ。

そういった敷地面積問題を一気に解決して、現在全国に普及している軒先筐体といえば「ネオジオ筐体」だ。一台の筐体で複数のゲームを動かすことができる優れモノであり、なおかつ基板単価もリーズナブル。まさに軒先うってつけのブツである。

が、半面、あまりの出回りっぷりに、全国の軒先筐体がネオジオ一色に染まってしまい、店舗ごとの個性がなくなってしまって個人的にはちと残念なのだが。

それゆえ、今日では軒先に出してある筐体がネオジオ以外のモノだったら、思わず物珍しさに「おおっ!?何だか気合入ってんな!」と一人興奮してニヤピクとしてしまうのも無理はないだろう。

もしも旅先で昔ながらのコス〇ス製オレンジ色縦画面筐体を見つけたりした場合は、すかさず記念写真を撮っておくことをお薦めする。



『DOT PLACE No.19』&『SKELETON No.20』パズル 解答&当選者発表

APAPA

当選者発表

『点置き』パズルの正解者難易度アンケートはVH12%H23%N32%E15%VE12%無回答6%と、ハード寄りノーマルという結果。得意の顔面アップもので、パズルパターンよりも絵の認識のほうが難しい問題だったかも。で、解答は左の大阪府の樟葉いとよしさんのハガキのようになりますぞ。ハヒって何っていう人がいて笑えました。



キャラ当てクイズの解答は、その1が『ギャラクシーファイト』に出演のお茶っ娘『ルーミィ』、その2は『バトライダー』に出演の『ショーティ』の姐御であります。

当選者

PN 富樫憲一君（北海道）
PN 丹羽富昭君（東京都）
PN マタゾウ君（神奈川県）
秋篠秀さん（埼玉県）
肉汁会長君（宮城県）

以上5名。おめでと～ってわけで、お返事コーナーに突入～♪

ちゅんくにくん、6年ぶり～～何してましたか？ らみやん君、第二弾はなくなっちゃいましたねえ。鵜木はるみさん、地道な積み重ねさえできれば、誰でもできるんだよ。ファソ星君、あのゲームは反転スクロールが苦手でした。桃ずきんさん、それはどっか間違ってるんよ。久保周一郎君、慣れると30×30なんて軽いぞ。菅野ひろみさん、もっと難しいのも作れるんだケドね～。桃河志郎さん、ものすごくって、どのくらいかかったのかな？ 名なしの狼君、そりゃあシリーズ最初のボスキャラだしね～。

今月の残念賞



PN Mr. Mt君（静岡県）㊣
ゲー太郎はいないけど、正統派M改。おしとやかに成長してますな。



PN きたかみ唯さん（静岡県）㊣
天駆ける翼を持ちし者よ。悲しみを湛えた瞳は何を見つめるのか…。



PN 伊藤勇太さん（岩手県）㊣
これはいつの頃のキャミィでしょう。冷たく鋭い表情は何を想い…。



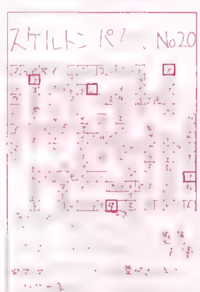
PN 芹沢瑛次君（新潟県）㊣
僕は編集部に常駐してたりしないので、その脅迫は空振りなのだ。



PN 山本雲居君（愛知県）㊣
アリーナの没設定ですな。こっちのが好み～って人もいそうだね～。

当選者発表

さて『スケルトンNo.20』の正答率は96%。正解者難易度アンケートはVH0%H1%N11%E40%VE45%無回答3%と、こちらはイージー寄りのベリーイージーという結果。久々に不正解者がいますが、二重枠の文字に一文字加えての解答という形式によるものですね。で、解答は左に掲載した愛知県の安井元規君のハガキを見ての通りとなっておりますインドラ～。



んで、キャラ当てクイズの正解は、なつかしのコナミシューティング『ツインビー』シリーズ出演のアイドル『パステル』嬢でした。

当選者

PN 結城風丸さん（北海道）
PN 名冨慎一君（愛知県）
浜名和貴さん（鳥取県）
PN ササキン君（熊本県）
松島真夏君（宮崎県）

以上5名。おめでと～ってわけで、お返事コーナーに突入～♪

天宮霞君、出たとたんに続編を望んではイカンよぉ。ゆーちん君、問題を良く読むべし。ますのすし君、HPできたらメールちょうだいね。app@pb.highway.ne.jpだよ。他のみんなも気軽にど～ぞ。あやなぎさん、アーケードオンリーなのだ～。HRS君、自分を磨くことを忘れないようにね。菜庭クレタさん、テストの結果はど～だったのかな。てなわけで、突然パズルコーナーは廃止になってしまったので、これが最後のごあいさつです。常連さんもそうでない人も、ともかく今まで応援ありがと～でした。

今月の残念賞



PN 歃川錆鯖さん（愛知県）㊣
むう、なぜだかこの後にどこからか嵐が来る予感がするのだが……。



PN 岩間一郎君（三重県）㊣
最後のM改ハガキはこれっ。既にどこがむーちゃんなんだか（笑）。



PN いつづきかなう君（東京都）㊣
久しぶり～。てところでなんだけど、さよなら～ってなことに～～。



PN ワタナベさん（岐阜県）㊣
いやいや、薬品焼けだと、もっとくすんだ色になるんじゃないかな。



PN 虎杖せなさん（大阪府）㊣
彼女の望みはどこまでかなったのか……。彼女はあくまで、無邪気。


単行本〃天之巻〃99年1月25日発売決定!!
今、一人の格闘家に終止符が打たれる!!
STREET FIGHTER III
©CAPCOM 1997
RYU-FINAL
第24話
―闘いの先に―
中平正彦
中平正彦先生HP http://www.bekkoame.ne.jp/~n-masahiko/


こ…今度は何だァ!?
リュウ!!!
むう…これは!
ゴオオ



オ オ オ オ
ゴ ゴ ゴォ
「殺意の波動」が…
消えた!?
…てことはリュウさんが勝った…!?
まだじゃ!
見よ!

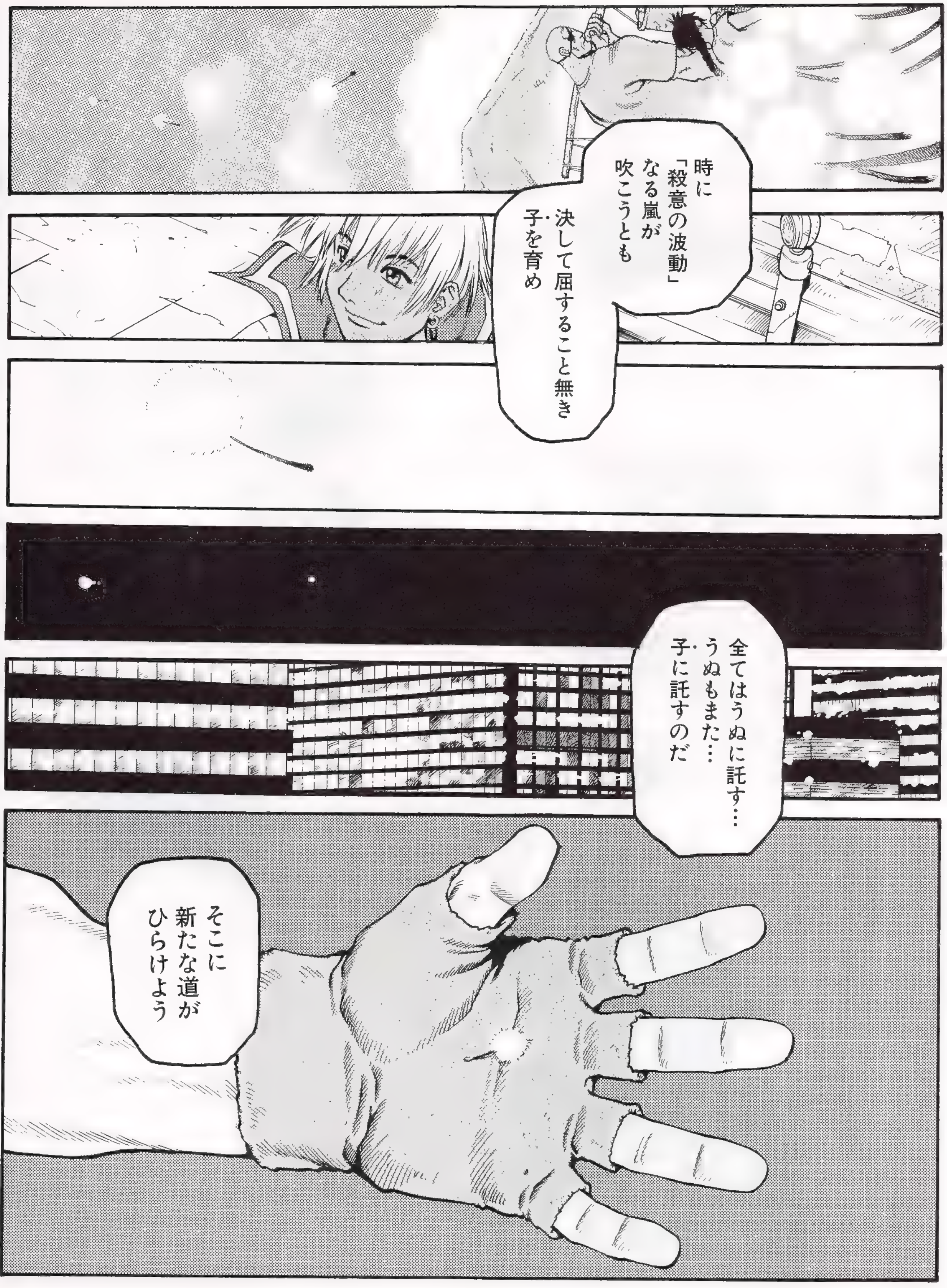

ゴゴゴゴ
ゴウ…
寄るな!!!
オオ


ビィイイイイイ
ド!!
まだ終わりではない!!!


うわッ…
うわッ!!?
ゴウキが…崩れていく…!?
リュウの攻めでダメージを受けたゴウキを…
「殺意の波動」はここぞとばかりゴウキ自身を乗っ取ろうとしているのか…!?
……
……しっかりしろよリュウ!
ゴウキが格闘家で居られる時間は余りないぞ!
俺は…
今日まであなたを越えようと闘うと…矛盾を晴らそうと…拳をみがいて来た…
あなたと闘う今日という日を待ちこがれていた


俺達の闘いは一期一会
生死を別つこと以外に勝敗が決することはない
それはわかっていた
でも!
でも止めが刺せない!!
あなたとまた闘いたい!!そう思う!!
バカ野郎…どこまで甘い男なんだ
リュウ!ゴウキはもう…
これで良いのじゃ!
リュウは甘い男…それで良いのじゃ…
この闘いをもってリュウの拳は「一撃必殺」以上の意味を持たねばならぬ!
…うぬの左腕を潰さぬ理由…
うぬにわかるか…?


子を育てるのだ
その拳は子の為に振るえ
うぬが目指すは最強ではない
子を運び子を育むまこと風の如き拳なり!
……!
風の拳……!



●かりんお嬢様が登場するコミックは『さくらがんばる!』全2巻(好評発売中)だけっす!


ゆくぞ!


えああ――ッ!!!

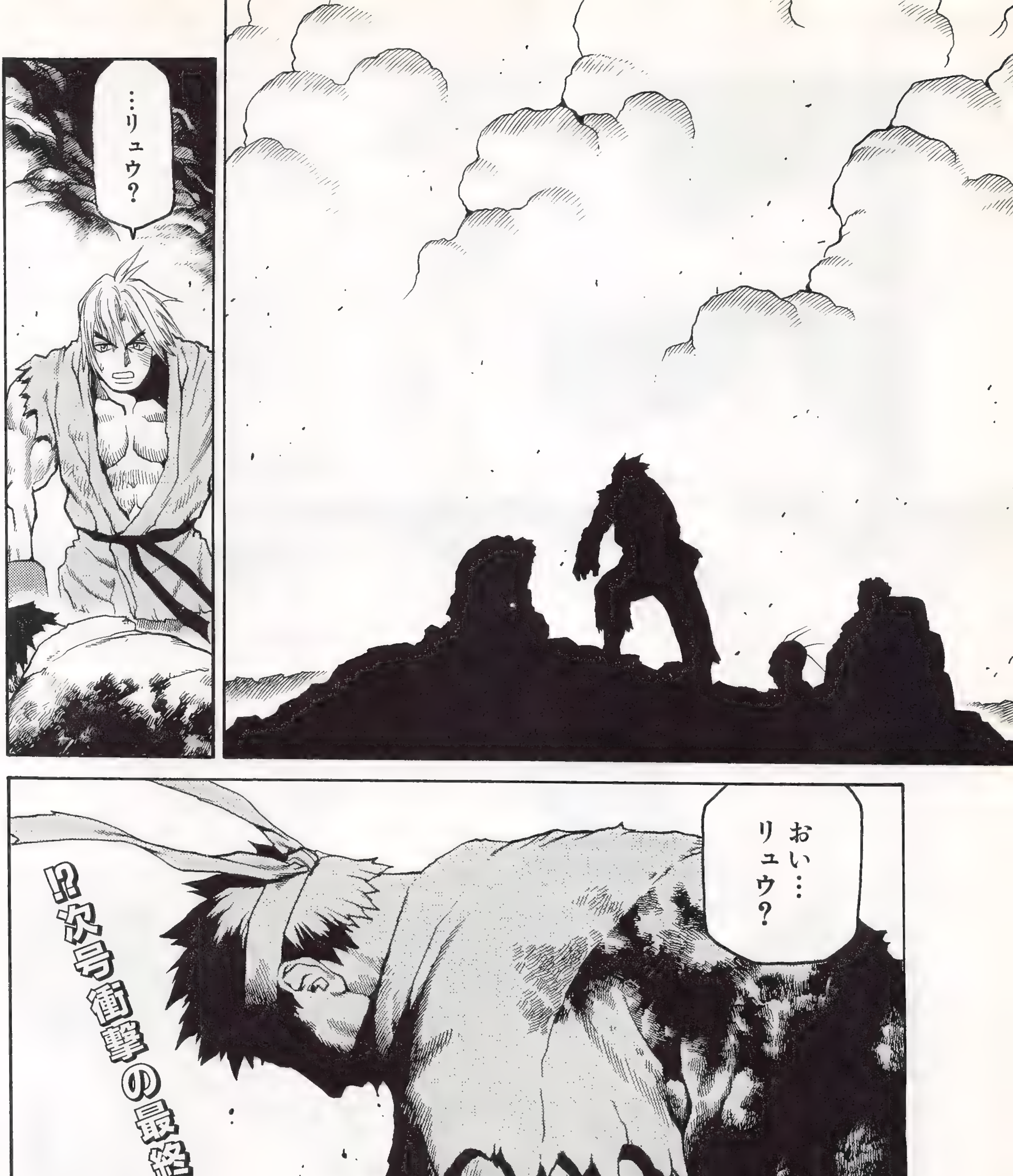


一撃必殺!!
「風の拳」
子を育む
親のやさしさ
厳しさに
形はない…か




風の拳・不滅!!


ふふ…
我等の何と不器用な生き様よ…
いずれ…うぬの子と闘いたいものよ…
さらばだリュウ！
ゴッ
ゴォ



第24話／終わり

大好評発売中！

ゲーメストビデオ Vol.45
サイキックフォース2012



さぁ、長らくお待たせしていたゲーメストビデオ「サイキックフォー2012」が遂に発売！

総勢7名のライターによって構成された、サイキック2012専門チーム「新生神保町サイキッカー部隊」。彼らの究極の職人技が、これでもかと言わんばかりに収録されているので、ぜひとも買って見ていただきたい。

また、ナレーターにはキース・ゲイツ役でおなじみの津久井教生氏と、ウォン・バーン役の真殿光昭氏を起用。オモシロ企画もふんだんに取り込んである一品。もうこれは今すぐ、買うしかないでしょ！

G杯へ来てくれたみんな、本当にどうもありがとう！

PSYCHIC FORCE TWENTY TWELVE

いよいよ、ゲーメスト杯決勝大会が終わり、ひと段落着いた感のあるサイキックフォース2012だが、本誌ではあともう少しだけ、よりマニアックなネタでお付き合い願いたい。G杯のリポートは、次々号だ！

担当：新生神保町サイキッカー部隊

最後の15秒 〜そして、投げはその力を失う〜

担当：RED

ご存じの通り、サイキックフォースにはサドンデスという独特のシステムがあるため、ラウンド終盤まで勝負がもつれこんだときは、サドンデスも考慮した動きが重要になってくる場合もある。このページでは、サドンデスになってしまいそうなラウンド終盤での特異な駆け引きをシビアに考えていこう。

残り15秒

残りタイムが20〜15秒くらいになったら、お互いの残り体力をチェック。ここで両者とも残り体力あと少しの場合は、両者が正常な動きで相手をKOしようとするだろう。ここで問題となるのは、大きな体力差がある場合。

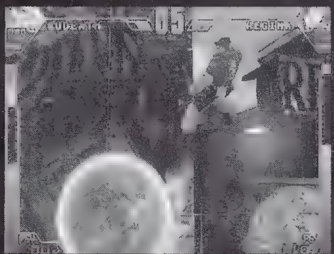
一方は投げやバリアブレイク1回でKOされてしまうような残り体力で、もう一方は4割以上も残り体力があるような場合、負けている側はまともに攻めて相手をしとめることは難しいだろう。大ダメージを奪えるような攻撃行動には必ずそれなりのリスクが伴うため、無理に攻めようとしても、逆にKOチャンスを相手に与えてしまうことが多くなるからだ。

このような状況になったら、負けている側は下手に攻撃行動を起こしてスキを見せるようなことはせず、「逃げてサドンデスに持ち込む」ことを狙ったほうが断然勝ち目があるといえる。負けている側が「サドンデス狙い」の意志決定をし、相手がそれに気付いた時点で、通常とは全く異質な駆け引きが始まるのだ。

残り10秒

ここからは、劣勢でなんとかサドンデスに持ち込みたい側を「逃亡者」、対する側を「追跡者」として話を進めていこう。

ここまでタイムがなくなったら、追跡者側は自分の体力と相談しながらある程度は強引に攻めていくべきだろう。状況によっては、投げやバリアブレイクの一撃で逃亡者をKOするために、この時点でハイパーチャージをするのも選択肢となりうる。



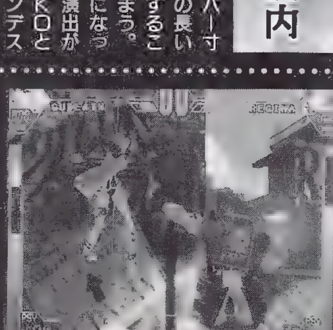
逃げを決め込んだ相手を崩すのも、対戦の面白さの一部だ。

残り5秒以内

いよいよタイムオーバー寸前になると、演出時間の長い投げ技は、相手をKOすることができなくなってしまう。たとえ相手の体力が0になっても、時間内に投げの演出が終了しなかった場合はKOとして認められず、サドンデスになってしまうからだ。

逃亡者側は、投げが効力を失った瞬間から「投げとバリアブレイクの2択」から解放される、ということになる。投げをくらってもKOされない時間帯になっているのに、やみくもにバリアガードを張って、バリアブレイクをくらってKOされる、というのは無駄死にに等しいので気をつけたい。

投げという選択肢を失った追跡者側が通常ガードを破るためには、一工夫必要となる。考えられるダメージ手段は、超能力技の削り、超能力技やバリアガードで弾いて壁ダウンさせて追い打ち、スライドダッシュで回り込んで通常ガードの背後から打撃、といったところ。これらの選択肢を意識させれば、投げが効力を失った時間帯でも逃亡者にバリアガードを張らせるプレッシャーがあるため、バリアブレイクによるKOの可能性を残すこともできる。



ガデス、ウォンの2キャラは、投げの演出時間が長い。

各キャラ投げ技の演出時間		
マイト		2.3
パティ		2
ウェンディー		2.8
玄信		3.6
カルロ		4.3
レジーナ		2.5
ゲイツ		2.8
エミリオ		2.1
ガデス	投げ	5.9
	Mブッチャー	6.8
	Sウォール	8.3
刹那	投げ	2.1
	Nドレイン	4.9
ウォン		6.5
キース		2.9
バーン		3.3

関連マメ知識

●削りダメージとハイパーチャージ

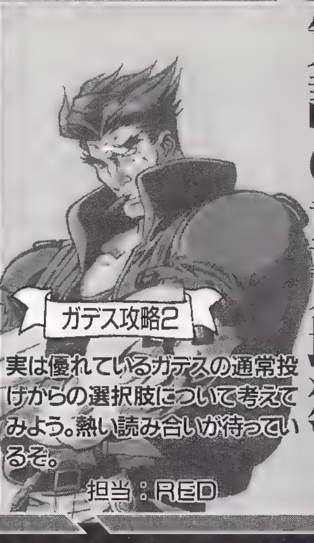
超能力技の削りダメージはヒット時の50%となっているが、この削りダメージについてはハイパーチャージしても上がらない。

●各キャラの投げ技の演出時間

左の表に各キャラの投げが終了するまでに要するタイムを載せてある。例えば、ウォンの場合だったら、投げの入力から実際にダメージが入る（投げの演出が終了する）までに、約6・5カウントかかる。ということは、ゲーム画面上の残りタイム表示が5以下になったら、投げを決めても絶対にタイムオーバーになってしまうし、6の数字が見えているときに投げを決めてもタイムオーバーの可能性がある、ということになる。

1つ注意してほしいのは、サドンデス中に表示されているタイムは、通常ラウンド中のタイムより進みが遅い、ということ。左の表の数値はサドンデス中には対応していないので、あしからず。

策謀の重力地獄



ガデス攻略2

実は優れているガデスの通常投げからの選択肢について考えてみよう。熱い読み合いが待っているぞ。

担当：RED

壁際で相手を投げると、直後の展開が不利になったり、反撃確定になってしまうキャラすらいるなか、ガデスの通常投げ（正式名称・リパルションウエイブ）は、「布石キャラ」としてのガデスにマッチした優れた投げ技となっている。今回は、通常投げからの連携について考えてみよう。

まずは投げる位置が重要

結論からいってしまうと、通常投げで相手をダウンさせたスキにアステロイドベルトを装着する、というのが本命となるのだが、アステロイドベルト装着のためには結界の上辺、もしくは下辺ギリギリの位置で通常投げを決めることが必要。このためには、相手を上下の壁際に追い込んで、バリアで弾いて壁ダウンさせたところを投げるようにしていくのが手っ取り早い。弾いたときの距離が良ければ連続技になる。

また、バリア弾き→壁ダウン→バリアブレイクという連携もかなり有効なので、うまく混ぜていくと、さらに通常投げが決まりやすくなるだろう。

投げたら岩付け

首尾良く、上辺or下辺付近で相手を投げることができたら、すかさずアステロイドベルトの入力をすると、相手がダウン中に安全に装着できる。

が、しかし、本誌11月15日号に説明してある、「レバー入れっぱなしによる回復法」で相手がダウン時間を短縮すると、弱or強ショット、クイックダッシュ等による攻撃がギリギリ間に合ってしまい、装着を阻止されてしまう。回復して装着を阻止してくる相手に対しては、通常投げから毎回アステロイドベルト装着を狙うわけにもいかないのだ。

対策の対策

ここからは、相手の対応に応じたこちらの選択肢（アステロイドベルト装着以外の選択肢）を見てみよう。

①クイックダッシュを読んだら→メテオハンマー

全キャラ共通で装着を阻止できるのが、クイックダッシュからの打撃。これに対しては、メテオハンマーで対応できる。読みが当たればクイックダッシュ中の相手にメテオハンマーがカウンターヒットし、ダメージも288となかなかのもの。相手が強ショットを撃ってきた場合も相殺できることが多く、ローリスクな選択肢といえる。

グラビティーブリットや、シェービングウォールという手もある。いずれも、クイックダッシュに対してカウンターヒットを狙える。

②強ショットを読んだら→避けてからアステロイドベルト装着

相手が強ショットで装着を阻止できるキャラの場合、すぐにアステロイドベルトを入力せずに、一瞬様子を見るのもいい。もし強ショットを撃たれたら、ダッシュで避けてからすかさずアステロイドベルトを装着してしまおう。

③弱ショットを読んだら→グラビティー∞

強ショットの発生、弾速が遅く、弱ショットなら装着を阻止できる、というキャラも存在する。

弱ショットを読んだら、グラビティー∞を出すのが1つの選択肢となる。

当然、グラビティー∞発射後の硬直中に弱ショットをくらってしまうが、100のダメージと引き替えに、「ブラックホールは画面上に残り、ガデスは岩が飛んでくる時間帯に行動可能」というおいしい状況となる。

ここでサイコゲージが50%以上あるならば、ブラックホールの重力に捕まって、飛んでくる岩をバリアガードしている最中の相手にバリアブレイクを狙える。うまくいけばバリアブレイクから岩が連続ヒットし、400以上のダメージとなる場合もある。

バリアブレイクから岩を連続技にするためには、弱ショットをくらって壁ダウンしてから、レバー入れっぱなしで最速の回復→すかさずクイックダッシュ→バリアブレイク、と、かなり素早い行動が必要となる。サイコチャージしてからバリアブレイクにいっても間に合わないので、この連続技を狙う場合には、相手を投げた時点でサイコゲージが140%以上必要となる点に注意しよう。

もちろん、サイコゲージが少なくて、バリアブレイク→岩の連続技が狙えなくても、この状況が非常に有利であることは間違いない。岩が出終わったあとも、少しの間ブラックホールが残っているので、相手は重力の影響で行動の自由を制限されている。サイコチャージしてからバリアブレイク等の攻めを仕掛ける価値は十分あるはずだ。

相手キャラにより対応を変えよう

投げからの選択肢はこんなところだが、相手キャラによって駆け引きのウエイトが多少変わるのも頭に入れておこう。

●玄信

護法脚以外、装着を阻止できる飛び道具がないため、アステロイドベルトが付けやすい相手だ。クイックダッシュしてくるならそれ用の選択肢を混ぜよう。

●ウォン

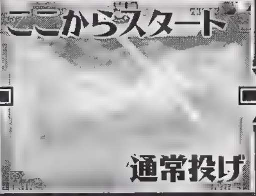
完全な世界があるため、ウォンのゲージがある場合は、投げ→アステロイドベルト装着はまず無理。

●パティ、ウエンディ、ゲイツ、刹那

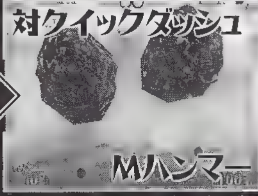
これらのキャラは、強ショットではアステロイド装着を阻止できない。

●ガデス（同キャラ戦）

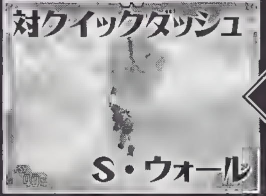
飛び道具で阻止されることはないが、装着したとたんにグラビティー∞を出されると逆に自分がピンチになる。



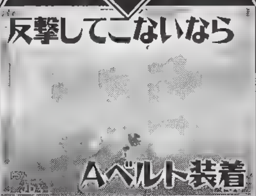
ここからスタート！画面の上辺or下辺ギリギリの位置で通常投げ。



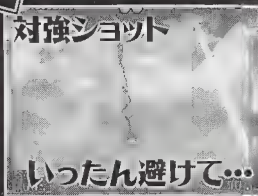
ローリスクな割に、クイックダッシュに当たればダメージは大きい。



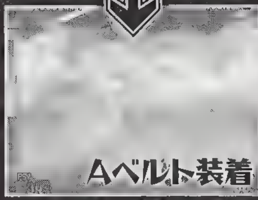
リスクも高いがダメージもでかい。グラビティーブリットなら安全。



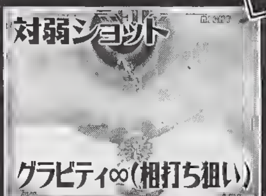
間髪入れずにアステロイドベルト付ける。コレが本命。



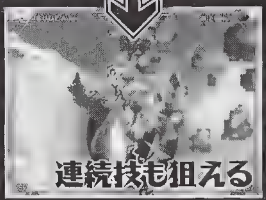
一瞬様子見して、強ショットなら横ダッシュor通常移動で避けて…、



避けてからアステロイドベルト装着。弱ショットだったらあきらめる。



弱ショットを読んだら、間髪入れずにグラビティー∞を出すと…、



弱ショットをくらうが、すぐバリアブレイクを決めれば岩が連続技に！

通常投げからの選択

投げ▶アステロイド装着を阻止するためには、ガデス側の動きを確認してからでは間に合わないため、相手は読みで行動を起こさざるを得ないのがポイント。これらの選択肢によって、アステロイドベルト装着を阻止しようとする各行動にリスクを負わせることができ、アステロイドベルト装着を阻止される可能性も少なくなる。
「回復からの反撃」を知らない相手には、アステロイドベルト装着オンリーでいいだろう。

新幹線大爆破

目指せ! サイキッカー超新星

ビギナー卒業も間近に控えたと思われる今日この頃だが、今回は読者のお ハガキ特集と洒落こんでみるのさ。

担当	死体吾郎
助手	こーじ山下
協力	読者ズ

聞かぬは歴史的恥

「てなわけで、今回は読者の皆から寄せられたハガキを元に構成してみました」

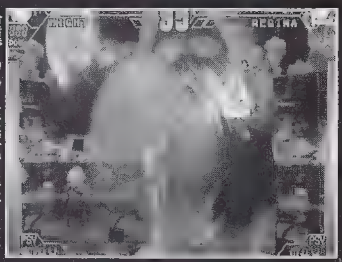
「うぃ～。じゃあとっとといっみっか。キリキリとな」

「では1枚目のハガキです。『ノーマルダッシュをしようとして、クイックダッシュに化けてしまうことがあるのですが』…静岡県の樫義子さんからの質問です」

「確実なダッシュ行動は超基礎中の基礎。これからサイキックを始めようというビギナーは絶対押さえておかなければならないファクターだな。で、各種ダッシュ行為のキーになるのは"レバー"なのさ。

ノーマルダッシュがクイックに化けるのは、"ボタンを押すのが若干早い"っつーことが考えられるかな。

行きたい方向のレバー入力を心持ち早くすれば、ノーマルがクイックに化けねえとは思うか。"レバー入力を早めに"ってのはスライドダッシュにもいえることなので、確実なスライドを出すには、"確実・早めなレバー入力"を心がけとこう」



各種ダッシュを使いこなすことがビギナーの命題。練習しましょう。

「成程。らしいです樫さん。では次いってみましょう。

『超能力技の方向指定についてなのですが、通常の強ショットの方向指定は問題ないのですが、レバー前後(スパークレインなど)、レバー半周系(フリジットプリズンなど)の方向指定が上手くできません』…これは東京都の木下和幸君からいただきました」

「基本的には"強ショット打ち分け"と操作感覚は変わらないんだけど、コマンドを入力したら→打ち分けたい方向にレバーを入力して→再度ボタンを押すだけだ。

"コマンド完成"から"方向指定"を瞬時に実行しないと、技が相手方向に出ちまうので素早くやろう。

技ごとに"打ち分け方向角度が決まっている"というのも大事な要素だ。そこは弊社発行のムックを購入して確認しとこうぜ!





打ち分けが使えるようになると、実戦での攻撃範囲がぐんと増すぞ。

「ごく自然な営業トークが決まったところで、次のハガキにいきましょうか。

『ハイパーチャージをしたとき、コンボ、投げ、バリアブレイクのダメージは上がるのでしょうか?』…神奈川県の安達かおりさんからいただいた質問です」

「うむ。ハイパーチャージを行うと、通常攻撃や超能力技、攻撃力は全体的におしなべてアップするりゅ…ゲホンゴホン…そう、アップするのだ。

全チャージを行うと、攻撃力はすべて2倍!メテオブッチャー2発でケリがつくぞ。

基本的にすべての攻撃力は上昇するのだが、パティのリバースノイズや"バブルマインの閉じ込めダメージ"とかはハイパーチャージしても攻撃力が変わらないぞ」

「ハイパーチャージ関連の記事は、今号の攻略にも載ってるのでそっちもチェックしておいてくださいね」

「そんなカンジだ」

毒電波の園 出張版

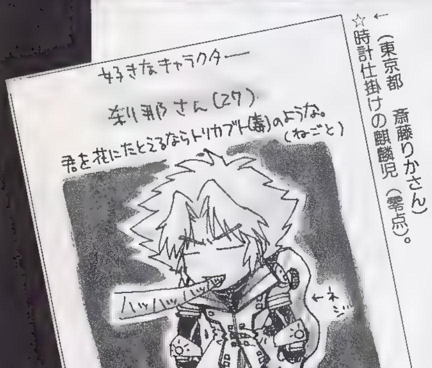
設定集プレゼントに沢山のご応募ありがとうございました～。このコーナーでは、惜しくも選に漏れたハガキちゃんの中から、妙に味がありやがるブツをピックアップして強制掲載させていただいた。



↑(山梨県　深澤のりこさん)
☆ヤバイのね。



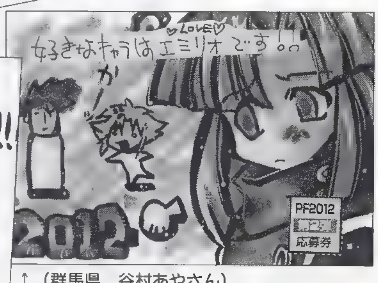
↑(熊本県　黒田和子さん)
☆明るい未来…ち と遠かったか。



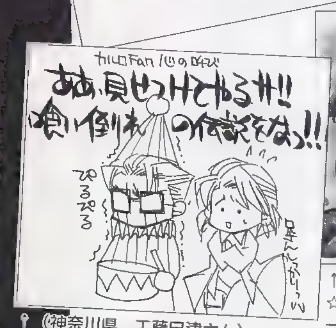
←(東京都　斎藤りかさん)
☆時計仕掛けの麒麟児(零点)。



↑(東京都　豊田やよいさん)
☆ハウメニいい顔ってカンジ。



↑(群馬県　谷村あやさん)
☆ポイントはせちゅなとガデス。ハガキはカラーなんですけどね。



↑(神奈川県　工藤巳津さん)
☆古傷をほじくり返してる気が。

読者の皆さん たくさんのお便り どうもありがとう

2012

大技ゆえにバクチは許されない 2大奥義炸裂の礎

ゴッドフェニックスとブリザードトゥース。この2つの大技のローリスクな使い方を見てみよう。

担当：MVP

ゴッドフェニックスとブリザードトゥース。ともにスキは非常に大きいが、3発直接当てれば相手を倒せる非常に高いダメージを誇る。

ここでは、この2つの大技をいかにローリスクで狙っていくかを紹介しよう。クイックダッシュを読んでバクチで出すなんてことは論外。もっと効率のいいやり方である。

基本概念

まず、この大技を狙うにあたって意識してほしいのが、**「なるべくサイコゲージはMAXにする」**ということ。遠目でバンバン超能力技を使っていくのではなく、常にゲージをMAXにしつつ、牽制は高性能の弱ショットをメインにするのである。もちろん超能力技をまったく使わないわけではないが、なるべくこういうスタイルを身につけていくようにすると、常に大技を狙えるようになる。

さて、ここからが本題。この2つの大技は出すからには失敗は許されない。ということは、相手にしのがれたときに出してはいけないのだ。言い方を換えれば、相手にバリアガードで弾いてもらえばいいのである。つまりは相手と密着状態で出せば、しのがれてもいいわけ。

では、相手に通常ガードされたときはどうなるか？ ここで2大奥義の素晴らしさが出る。「多段」なのだ。1段目で相手を吹き飛ばし、もし近くに壁があったなら叩きつけてのけぞっているところに飛び道具部分が当たるのである。この場合だとダメージにして0.7倍になり体力を28%奪うものになってしまうが、それでも痛い。

この2つの要素をまとめると以下のようになる。

●相手と密着状態で、壁がそこそこ近ければ安全に使える

ということだ。

代表例としては、相手を壁に追いつめたときに、クイックダッシュやスライドダッシュからいきなり使ったり、バリアガードで壁に弾いたあとにスライドダッシュからいきなり狙ったりするのがいい。

あとは一瞬の状況判断でこういう状態になったときに、反応して出せればベストだ。

例えば相手のクイックダッシュをスライドダッシュでかわしたときに、もう一度スライドダッシュをして接近すればほら！ 素早い入力をしよう。

コンボがらみの狙いどころ

今度は基本的な使い方をおさらいしよう。2大奥義の特徴の1つである「出の早さ」を生かして、相手のコンボを通常ガードして各種スキに叩き込んでいくのだ。

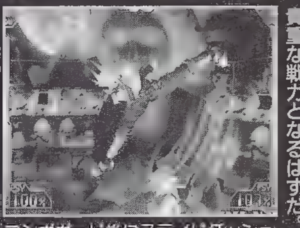
最初に覚えておいてほしいのが、コンボ→超能力技の間に割り込んでいくこと。これは相手の超能力技の出の早さに左右されることがほとんどで、どのキャラに狙えるかははっきりしている。そのキャラは、カルロ、エミリオ、ガデス、刹那である。これ以外でも、キースなんかはブリザードトゥースが出せないとき（サイコゲージ90%未満）なら安定して狙える。覚えよう。


不死鳥だと、P・シールと相打ちだが、ここからコンボが狙える。

次に、先程のキャラ以外で覚えておきたいのが、コンボ→超能力技のときに、コンボをガードしたあとにガードを離して一瞬後ろに移動してからバリアガードを張るというもの。これで相手をバリアガードで弾くことなく超能力技のみをバリアガードできるのだ。そしてもちろんすぐに大技で反撃、というわけ。これは、玄信、レジーナに特に有効だ。

最後にマスターしていきたいのが、相手のコンボの途中をスライドダッシュで後ろに回って使うやり方。相手のコンボのタイミングに慣れていない人には少々難しいかもしれないが、試してみてほしい。

コンボによって連続ガードになっていないポイントが違うので、まずは1段目と2段目の間、ここで相手が弱・弱とつないでいて連続ガードになってしまっていたらそのあとを狙う、というふうに、どのコンボがきても抜けられるようになろう。これができればあとは大技を叩き込むだけ。貴重な戦力となるはずだ。


コンボガード後にスライドダッシュで後ろをとる。慣れが重要。

キャラ別コンボの抜けところ

キャラ	コンボ
マイト	弱▼強
パティ	弱▼強 / 弱▼弱▼弱▼弱
ウェンディー	弱▼強▼弱 / 弱▼弱▼強
玄信	弱▼強 / 弱▼弱▼強 / 弱▼弱▼弱▼弱
バーン	弱▼強 / 弱▼弱▼強
レジーナ	弱▼強 / 弱▼弱▼強、 / 弱▼弱▼弱
キース	弱▼強
エミリオ	弱▼弱▼強
刹那	弱▼強 / 弱▼弱▼強 ※縦方向のみ可
ガデス	弱▼強 / 弱▼弱
ウォン	弱▼強 / 弱▼弱▼強

※①表中の▼印の前をスライドダッシュで抜ける
※②ここにないコンボは抜ける必要がないか、もしくは連続ガードで抜けられないもの。これらはガードしきってから反撃

反撃王出張版 奥義確定至福の時

大技が確定している状況でわざわざクイックダッシュからのコンボを入れるのは非常にもったいない。確かに反撃の基本はコンボだが、あきらかに大技を直に叩き込んだほうが大ダメージを狙える。

経験と意識、そして知識さえあればいい。では、その状況を2つ見てみよう。

バリアガード後に反撃

相手の超能力技をバリアガードしたときにも大技のチャンスが少なからずある。

まずはフレアブラストに代表される近距離全方位型の技を見てみよう。これらの技は主にコンボ後に下がってバリアガードしたときに狙うチャンスが多いが、スパインは特に状況に左右されずにガードしやすい。これらの技はバリアガード後にその場で大技を狙うか、もしくはスライドダッシュを1回挟んで狙っていこう。ちなみに該当する技はフレアブラスト、金剛輪、フリジットスパインである。

次は単純に飛び道具系。楽に狙っていけるのは、ゴッドフェニックス、ブリザードトゥース、トライアングルヒートで、クイックダッシュからでも間に合うぐらいスキがある。

バリアガードからでなくても、例えば相手の技を空振りさせたときは実にいろいろな技にクイックダッシュからの大技が間に合う。狙ってみよう。


こういうときに常に大技を最優先で狙えるようになろう。

起き上がりの反撃

以前紹介だけにとどめておいた、壁ダウン後の反撃に大技を組み込んでみよう。

おさらいすると、壁際で左の表の技をくらってダウンしたのなら、すぐにレバーを入れっぱなしにして最速の回復を試み、しかる後に素早く大技のコマンドを入力するのである。横、上壁と下壁では回復スピードが違うことに注意。

起き上がりの反撃

	横・上壁	下壁
投げ	パティ ウェンディー カルロ バーン	マイト レジーナ エミリオ 刹那（コマンド技）
超能力技	フレイムシュート エクスプローダー スパークレイン スパイン	ライトニニングソード エアスラッシャー 金剛輪 プリズムシール 幻惑の軌跡 戒めの洗礼 （追加入力有り）

※横・上壁で反撃可能な技は、当然下壁でも反撃可能となる

祝！発売記念

ゲーメストビデオ NO.45

『サイキックフォース2012』

超新星☆講師 田渕健康の

製作ウラ話

全国3大都市にて開催！
ビデオ購入者を対象に、『PF2012』G杯限定グッズがその場で当たるプレゼント大抽選会もあるぞ！

ゲーメストビデオ NO.45

サイキックフォース 2012
PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

ビデオ解説会のお知らせ

この度、ゲーメストビデオ『サイキックフォース2012』発売を記念して、東京・名古屋・大阪の3大都市にて、ゲーメストライターを交えた「ビデオ解説会」を行うことになりました。ビデオ購入者全員を対象に、G杯限定グッズが当たるプレゼント大抽選会も当日用意されています。皆さん、ぜひお集まりください！

〈東京地区〉
●11月22日(日) G'-Model荻窪店
〈名古屋地区〉
●11月29日(日) 名古屋名駅店
〈大阪地区〉
●12月6日(日) 大阪梅田店
※いずれも、午後2時スタート

現在、上記の3店でビデオを購入すると、購入者全員を対象に、解説会の中で行われるアトラクション「G杯限定グッズプレゼント大抽選会」のチケットを贈呈！このチケットで、「G杯オリジナルスタッフジャンパー」「G杯限定 PF2012描き下ろしポスター」など、G杯会場限定販売のグッズが当たるぞ！

また、G杯に足を運べなかった人のために、11月15日（日）の決勝大会の模様を収録した、ダイジェスト版ビデオの独占公開もあります。さぁ、もう迷うことなかれ！今すぐビデオを購入して、抽選券をゲット！その勢いで、この解説会へ足を運ぼう！

絶賛発売中！



■収録時間 100分
■価格 5800円＋税
■ナレーター
津久井教生
真殿光昭

そんなこんなで8月上旬、PF2012ビデオプロジェクトはつつがなく動き始めた。総監督はMVP&善之字元帥、副監督には伊勢猫&REDという葬送…いやさ錚々たる面々が就任する。ゲーメストビデオは基本的に構成、プレイ、編集、ナレーション原稿すべてを本誌攻略担当ライターがこなすことになる。PF2012ビデオも、担当ライターが一堂に顔を揃え、戦々恐々と内容企画が進んでいった。

9月の会議にて、今回のビデオは「グウの音もでないほどに攻略重視」で行くことに決定する。前回のサイキックビデオは神をも恐れぬ悪ノリが祟り、タイトーにしこたま叱られるハメに。その前科も考慮に入れて、今回は数々の企画が事前に闇に葬られる。「超能力社長2012」を筆頭に、「るろうに玄信」「闇にソマリア半島」「熱血番長2012」などが幻の企画に終わる。

9月下旬、AMショーの間隙を縫って撮影が始まる。ライターどもをほぼ3日間スタジオに監禁し、対戦から連続技からシステムから片っ端から収録していく。撮影中、基板が機嫌を損ねて撮影が頓挫するなどのアクシデントに見舞われつつも、なんとか撮影終了。

しかし！真の地獄はここからだった。今回はキャラ紹介などの攻略要素以外のコーナーはサクッと済む予定であったが、さる事情により急遽予定が変更され、本腰入れて臨むことに。前述の4人に加え、今回は楽できるりゅん、と油断していた田渕健康をも強制監禁し、悪夢の編集地獄に突入。2週間にも及ぶ編集作業中、スタッフの平均睡眠時間は1日2時間という労働基準法完全無視の戦いが続いた（2時間以上寝た者には蹴りがとんでくるという親切設計）。

奇跡は起こった。数々の犠牲を払いつつ、何とかビデオは完成。あとはキミたちが買ってくれれば御の字である。

すべてのビーストを薙ぎ倒せ！

BEAST BUSTERS SECOND NIGHTMARE™

ビーストバスターズ2

前回の続き、4面後半。今まで蓄めてきたボムを、どんどん使う場面がやってきた。

担当：きらり屋

4面後半の攻略に入る前に、ここでまたボムの所持数をチェックしてほしい。前面クリアのためにここで最低ほしい数は、3個（レベルは関係ない)。ここからは、今まで温存していたボムを一気に使っていくことになる。天井からぶら下がって、破裂攻撃してくるブラスター。こいつはボムがないと、かなりの苦戦を強いられる。ブラスター対策でボムを使用する個所は、全部で4つ。それに対して、途中で入手できるボムは2つ。さらに先の最終面のことを考えると、3つ以上残ボムがないとマズい。

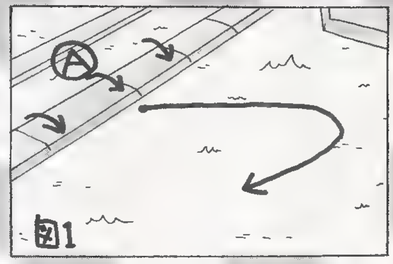
そして初めのうちは、キラーフィッシュ(以下ピラニア)にも手を焼くと思う。ピラニアに追い詰められるのは、始まってすぐと、後半の2回。ボムを使いたいところだが、ここでは我慢。覚えて対処することでノーボムで抜けよう。

水中から浮かび上がってくるゾンビは一見何も攻撃してこないように見えるが、一定時間がたつと破裂して3方向の破片を飛ばしてくる。こいつらは2体以上で出現する上、他の飛び道具系ゾンビと一緒に配置されている。また耐久力が高めなので、倒す前に破裂することは覚悟しなければならない。飛び道具も含めて、確実に相殺する順番を決めることが勝利への鍵だ。

4面後半攻略

換気扇を抜けると、病院地下の下水道に降り立つ。右のほうにスクロールしていく途中、奥のドラム缶の中に、レベル2ボムが隠れている。後でも回収できるが、敵の攻撃が始まると忙しくなるので、開幕に回収しておこう。

ピラニアが登場する最初のシーンとなる。キツいのは、最初の5匹が画面上から去った後に、左のほうに斜めにある通路を、1匹が飛び越えつつ画面上に上っていく。この後、ラッシュが始まる。ここで、通路の上を飛び越えるピラニアをできるだけ撃とう。これを撃ちもらすと、飛び掛かってくる数が増えて危険。図1に示したように左右、中央の順で素早く撃とう。通路を飛び越えてくるピラニアの倒し方によっては、飛びかかってくるピラニアを減らすことができるのでいろいろ試してみよう。その次に、1列に並んで現れるピラニアは、ただ撃てばいいので問題ない。


図1

3匹のゾンビが登場。左のゾンビの着弾が遅いので、中央と右のゾンビを先に倒して、スキをみて救急箱を回収しよう。正面に現れる赤いゾンビ倒したら、すぐに左から弾が着弾するので左下に注意して相殺し、左の砲撃ゾンビを倒す。次にコウモリと、画面中央の水中からゾンビが1体出現。中央のゾンビにあらかじめ狙いを付けておいて先に倒し、後でコウモリを片付ける。コウモリ4匹を一掃したら、ついにブラスターの出現。一定時間放っておくと破裂攻撃をしてくる。このとき6方向に破片を飛ばしてくるので、破裂した直後を狙ってボムを使おう。そうすればボムのレベルに関係なく、すべての破片を消すことができる。1体目のブラスターをこのタイミングで破壊すると、周囲のゾンビもまとめて倒せているはずだ。次の3体のゾンビは、手前の左から倒し、着弾の遅い奥を最後に倒そう。

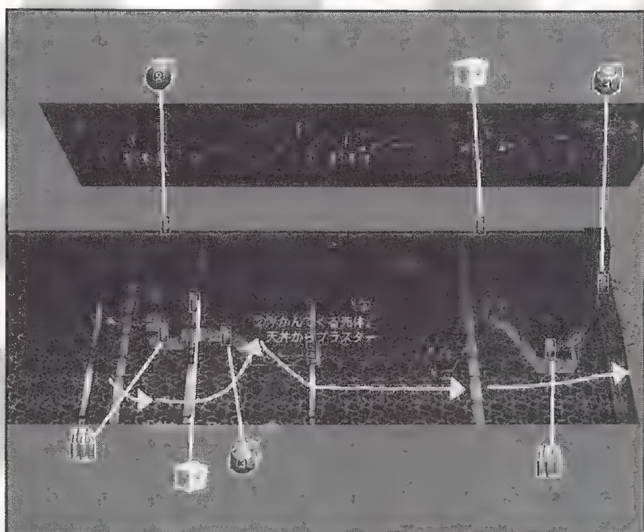
次のブラスターは、2体をまとめて1つのボムに巻き込む。右のほうが早く破裂するので、出現と同時に左のブラスターに撃ち込み、右が破裂したら引き付けてからボムを発射。ただし破片の着弾が早いので、注意しよう。そして、左に対するフォローも忘れずに。ボムに巻き込めなかった場合、当然破片が飛び散ってくるので、銃で相殺しよう。


右のブラスターの破片が着弾するまぎわに、ボムを使用。

画面スクロール時に、右上の柱のドラム缶にレベル3ボムがあるので、必ず回収しよう。

画面が停止した後、ここからはスピードが勝負。画面左端、遠方の砲撃ゾンビとオノゾンビ2体を倒したら、右から出現したナイフゾンビのナイフを相殺。ナイフを相殺する位置は、時間を稼ぐためにできるだけ本体に近いところで行う。この後すぐに、水中から浮かび上がってきたゾンビが破裂する。手前の破片から順番に、図2に示した軌跡を通って相殺すると、破壊しやすい。そして次に画面中央の砲撃ゾンビを倒し、3体浮かんでくるゾンビを待つ。浮かんできた左のゾンビに撃ち込んで、これを破裂前に倒す。そして図3のとおり、手前の破片を3つとも破壊して、砲撃ゾンビの弾を相殺したら、もう1体の破片を相殺し、砲撃ゾンビに戻る。


ナイフは、投げてくるゾンビの近くで素早く相殺しよう。



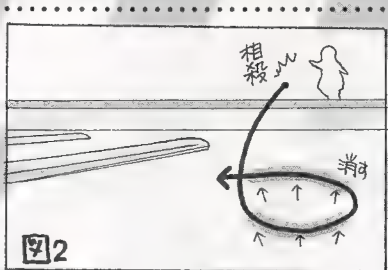


図2

画面が上を向き、ゾンビが降ってくる。ここでも、右のブラスターが破裂した直後に、ボムを使用する。そして次が、ピラニア登場、2回目のシーン。ピラニアは、水中から2列が飛び上がると、攻撃に転じる。まず左から、交互に左右から飛び掛かってくるので、素早く銃を左右に振るようにすれば攻撃をかわすことができる。ピラニアが飛び掛かっ

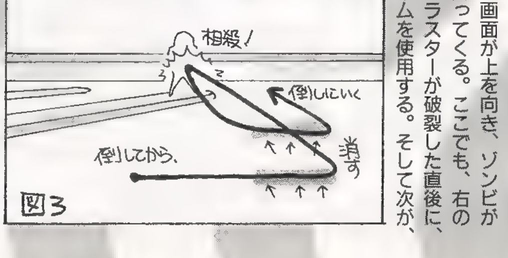
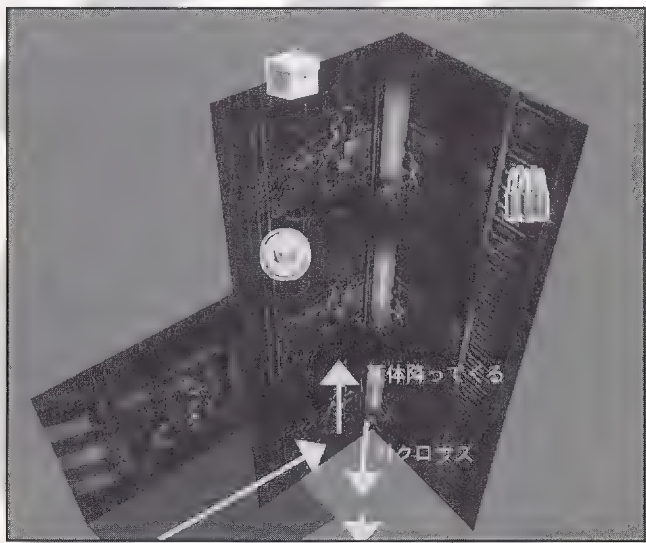


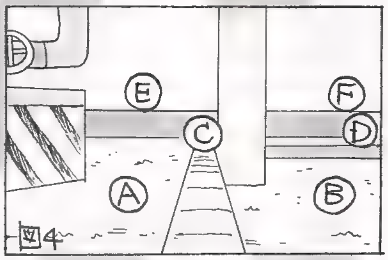
図3


2列目が水上に上がったら、注意！照準を左に位置しよう。

てくるのはかなり素早いが、よく見ればわかるのでタイミングは、やりこんで覚えよう。

最後のブラスターでボムを使用。このとき右奥のドラム缶が壊れて救急箱が現れる。ここは、いよいよボス前の最後の難関。間断なく飛び道具系ゾンビが攻撃をしてくる。図4と照らし合わせて見てほしい。アルファベットをふってある位置から、ゾンビが出現する。C地点からゆっくり近付くゾンビを無視してD、Eの順で飛び道具系ゾンビを倒す。Cと、その後から突進してくる赤いゾンビを倒すと、





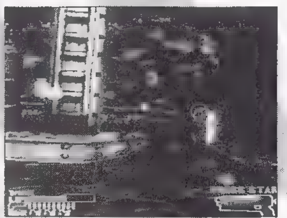
F、Aと、Bの少し左からナイフゾンビが出現。Fを倒した後すぐAに狙いをつけておいて、3体とも倒す。次にE、Aに砲撃ゾンビ。その次、Dと正面近距離の赤いゾンビがかぶりやすいので注意。ナイフの軌道をよく見よう。最後にBから砲撃ゾンビが現れ、これでラッシュは終わる。

画面がスクロールしていく際、ドラム缶が2つ通過していく。右奥のドラム缶がレベル3ボムなので、これを必ず回収しよう。ドラム缶の進行方向、つまり左に少しずらして狙うと当たりやすく、回収しやすい。

赤ゾンビの前後に飛んでくるナイフは、結構高い軌道を描く。



正面に現れるゾンビを倒し、上からゾンビが降ってくるシーン。ここはアイテムを回収して普通に敵を撃てば問題ない。その先、狭い通路からクロウズ（黄色いモンスター）が現れる。頭のほうを狙うと倒しやすい。数におされてリロードを忘れないように注意しよう。最後にゾンビが1体現れると、ボス、イートワンの登場となる。


ちょっと左を狙って、レベル3ボムを命にかえても回収！

4面ボス イートワン

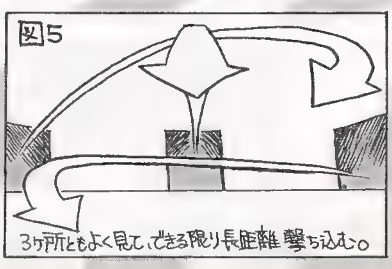
人間型ゾンビを丸のみにするイートワン。飲み込んだゾンビを吐き出してくるときが厄介だ。レベル3ボムを持っていれば、すんなり倒すことができる。しかしそれが無いと、非常に厳しい戦いを強いられる。ボス本体のサイトクリア攻撃よりも、吐き出したゾンビの物量攻撃のほうが手強いといえる。


この段階に入る前に、ボムを有効に使ってイートワンを倒す！

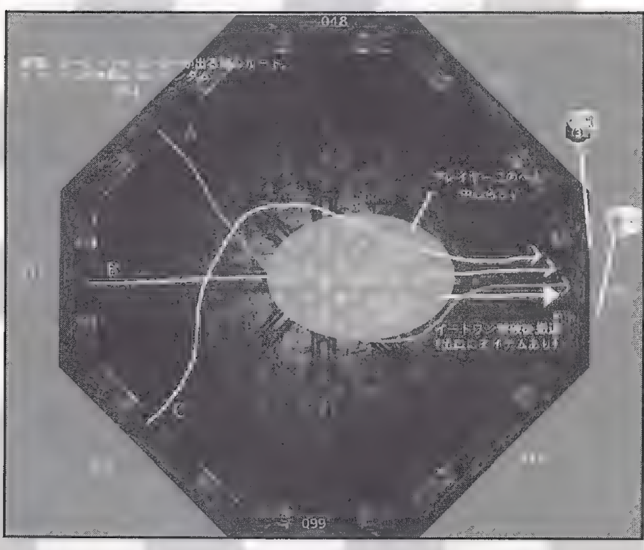
ではまず、レベル3ボムを使った速攻パターンを紹介しよう。個人的にはこれが一番お勧め。このパターンの最大の注意点は、とにかくボスが画面内に見えている間は、一瞬のスキもなく弾を撃ち込み続けること。わずかでもそれて床に当てていたりすると、あと1ゲージで逃がして反撃をくらうということが起こりうる。まず最初の登場シーンは、轟音とともに画面が震えてすぐなので、中央にかまえておく。登場してからボスが左右に動き回るこの時が、慣れないうちは外しやすい。ボスが消え去るまでしっかり撃ち込んだら、2回目の出現。同じく画面が震え、ボスが現れ、ここでゾンビを吐き出す。このゾンビを吐き出した直後、ゾンビすべてを消すためにレベル3ボムを使用。これでボスの体力も大幅に減少させることができる。その後、画面位置で言うと下からボスが見えてきて、また画面内を動き回る。登場時から最後まで、撃ち込み続けよう。うまく当てていれば、2回目にボスが出口に消えていく前に倒せるはずだ。ここで逃がすと、後々かなりつらい戦いを覚悟しなければならない。


ゾンビを全部吐いたら、レベル3ボムをたたき込め！

この方法だと、ボス本体のサイトクリアの場面に到達する前に倒せてしまう。しかしここで一応、イートワンのサイトクリア方法を記しておく。一通りゾンビを吐き出すと、ボスが地中に姿を消し、正面に3つの入り口が姿を見せる。この3つのどれかからボスが姿を現し、サイトがつく。出現から、一定時間内に一定数撃ち込み続けるとクリアできる。正確な数値が表示されないが、2、3発程度では倒せない。中央に構えておいて、出現したら即、ボスの動きを追って撃ち込み続けよう。図5にボスの軌跡を示したので、参考にしてほしい。



そしてボスを倒した後も、気を抜いてはいけない。画面が変わる直前、出口にレベル3ボムと救急箱がおいてあるので回収を忘れないように。




GM
ゲーメストコミックス
ゲーメスト コミックス のお知らせ
ストリートファイターZERO3
4コマ決定版
ストZERO3が今度は、4コママンガで読める! ギャグあり、笑いありの1冊。これはもう、ZERO3好きなら買うしかない! うらっちゅう! おやじー!
本体価格660円+税
11月25日発売
ストリートファイターZERO3
コミックアンソロジー
本体価格880円+税
キャラも増えてますます読み応えアップ!
絶賛発売中
サイキックフォース2012
コミックアンソロジー VOl.2
本体価格880円+税
眠れ、サイキッカー
この胸で安らかに…
サイキックフォース2012
4コマ決定版
本体価格660円+税
絶賛発売中
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
DREAM MATCH NEVER ENDS
4コマ決定版 VOl.2
ご好評にお答えして「KOF'98」4コマシリーズ第2弾が早くも登場! 熱いやつらが、またしても4コマ世界で大暴れ! 今回も大爆笑すること間違いなし!
本体価格590円+税
11月25日発売
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
4コマ決定版 本体価格590円+税
アメリカンスポーツチーム復活!
ギャグ路線にも目がはなせない!
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
コミックアンソロジー
本体価格780円+税
絶賛発売中
KOFキャラクターズ
セレクション 全32枚
お手紙として、
インテリアとして、
使い方自由自在。
絶賛発売中
本体価格880円+税
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
コミックアンソロジーvol.2
12月下旬発売
※品切れの場合はお近くの書店にご注文ください。
新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL.03-3293-9326 GAMEST

今回は関西路線の2本立て

電車でGO!2 高速編 3000番台
TRAIN SIMULATION GAME
LET'S GO BY TRAIN! 2
TAITO

関西路線　東海道本線・快速223系(中級)　東海道本線・快速221系(上級)　大阪～神戸間

今回は通過駅と停車駅がバランス良く設置されている東海道本線・快速の中級路線（223系）と上級路線（221系）を同時に攻略していくぞ。

担当：GYU

東海道本線・快速223系(中級)　東海道本線・快速221系(上級)　大阪～神戸間の運転方針

今回は東海道本線・快速の攻略をお届けしよう。この路線には中級と上級の2つのバージョンが用意されているが、基本的に走るマップは同じ。隠し警笛の位置も共通だ。

しかし、実際には運転する電車とダイヤが別物なので、運転パターンにかなりの差が出てくる。混同しないように注意してほしい。

また、ここで紹介する定通のパターンは、前の区間の運転がダイヤに正確だったことを前提に解説してある。実際のプレイではダイヤに誤差が出てくるはずなので、自分なりに調整すること。

それではさっそく路線攻略2本立ての解説に入ろう。

隠し警笛一覧

- ●大阪～塚本間　残り520m地点
- ●立花～甲子園口間　残り480m地点
- ●西ノ宮～芦屋間　残り820m地点　残り485m地点
- ●甲南山手～摂津本山間　残り240m地点

快速223系（中級）大阪～芦屋間

DATA	
●持ち時間	30秒
●速度制限予告点減距離	250m
●速度制限標識無視減点	5秒
●停止位置合格範囲	±1m
●停止位置過走減点	×1秒
●ダイヤ遅れ減点	×1秒
●急制動無視減点	5秒
●駅構内再加速減点	10秒

●大阪発車～塚本通過

大阪を発車したあと、マスコンをノッチ5に入れたまま加速し続ける。そして、時速116キロまで達したら惰行運転に移れば塚本の定通を取れるはずだ。

もちろん、淀川橋梁の隠し警笛ボーナスは忘れずに取っておこう。



1区間目は、時速116キロから惰行すれば定通を取れる。

●塚本通過～尼崎停車

塚本を通過したあとは、そのまま惰行運転で進む。そして残り600m地点あたりからノッチ6あたりで減速して尼崎停車を目指そう。次の区間でパターンどおりに事を運ぶなら、ダイヤどおりの停車が必須条件。それが無理ならプラスマイナス1秒誤差の停車を心がけよう。

●尼崎発車～立花通過

ダイヤどおりに発車したなら、時速108キロまで加速したあとに惰行運転に移ろう。尼崎停車時に誤差があるなら、もちろんこの区間で調整を加えよう。



立花と甲子園口の通過は、時速110キロ程度でオーケー。

●立花通過～甲子園口通過

立花通過後、すぐに時速110キロまで加速して惰行する。あとは微調整だ。

●甲子園口通過～西ノ宮通過

甲子園口通過後、再び110キロまで加速し、あとはこのスピードを維持して西ノ宮定通を目指そう。

●西ノ宮通過～芦屋停車

西ノ宮通過後は惰行で進んでいき、残り600m地点あたりからブレーキノッチ6で減速し、ダイヤどおり停車だ。



芦屋の停車は、残り600mからブレーキノッチ6がベター。

快速221系（上級）大阪～芦屋間

DATA	
●持ち時間	20秒
●速度制限予告点減距離	150m
●速度制限標識無視減点	10秒
●停止位置合格範囲	±0m
●停止位置過走減点	×2秒
●ダイヤ遅れ減点	×1秒
●急制動無視減点	10秒
●駅構内再加速減点	10秒

●大阪発車～塚本通過

知らせ灯を確認したあとに大阪を発車。そのままマスコンを引き続けて、時速88キロまで加速しよう。そして、そのまま惰行し続ければ塚本で定通することができるぞ。

●塚本通過～尼崎停車

塚本を通過したあとは、再びマスコンを引いて、時速100キロまで加速しよう。

そしてマスコンを抜いて惰行に移り、残り500m地点を越えたあたりからブレーキノッチ7で減速を開始。減速に応じてブレーキを緩めていくことが重要だ。もちろん次区間のパターンを利用する場合は、尼崎にダイヤどおりに停車しよう。

●尼崎発車～立花通過

尼崎をダイヤどおりに出発した場合は、マスコンを引き続けて時速96キロまで加速すれば、あとは惰行するだけで定通を取れるだろう。ただし、尼崎停車時に誤差が生じた場合は調整が必要だ。



上級の立花通過は、時速96キロからの惰行で簡単に取れる。

●立花通過～甲子園口通過

立花を通過したら、すぐに時速110キロまで加速して、そのスピードを維持しつつ甲子園口定通をめざそう。時速110キロの場合、10秒間で約300m進むので、通過20秒前で残り距離を確認しておくことがポイントだ。

●甲子園口通過～西ノ宮通過

この区間も前の区間と同じように時速112キロ程度のスピードを維持すれば、簡単に定通を取ることができるぞ。



立花を通過したら、時速110キロまで加速しよう。

●西ノ宮通過～芦屋停車

西ノ宮を通過したあとは、改めて加速する必要はない。そのまま惰行し続けて、残り600m地点からブレーキノッチ6で減速し始めよう。

また、この区間内に登場する2カ所の隠し警笛ボーナスは忘れずにゲットだ！

快速223系(中級) 芦屋~神戸間

●芦屋発車~甲南山手通過
ここからがこの路線の本番だ。芦屋をダイヤどおりに発車したら、時速81キロまで加速して惰行に移ろう。これで定通が取れるはずだ。
ただし、甲南山手を通過する場合、残り5秒前あたりからマスコンを引いて加速状態で通過すること。これなくしては次区間で定通を取ることは不可能だぞ。


次の区間のために、甲南山手通過直前から加速しよう。

●甲南山手通過~摂津本山通過
甲南山手を加速状態で抜けたあとは、そのままマスコンを引いて加速し続けよう。つまり、この区間の摂津本山はフル加速の状態で通過するわけだが、前の区間で定通を取れなければ、摂津本山定通は必然的に不可能ということに注意。この区間はかなり難しいので心してかかろう。


摂津本山の定通はフル加速が条件。

●摂津本山通過~住吉停車
前出のパターンで摂津本山を通過すると、通過時のスピードは時速125キロ程度も出ていることになる。このスピードから住吉に停車するためには、摂津本山を通過した瞬間からブレーキをノッチ7~8に入れて減速することが必要だ。思い切って残り20m地点あたりまで一気に減速しよう。
ただし、この区間ではダイヤにかなりの余裕があるので、残り20mからはゆっくり進んで微調整すること。


摂津本山を通過した瞬間から、ノッチ7~8で一気に減速しよう。

●住吉発車~六甲道停車
住吉駅をダイヤどおりに発車したら、ひとまず時速90キロまで加速する。そして惰行に移ってから、残り450mあたりからノッチ6で減速し始めて六甲道に停車しよう。

●六甲道発車~灘通過
この区間は六甲道を発車後、とりあえず時速90キロまで加速してから惰行に移ろう。あとは微調整だけで定通を取れるはずだ。

●灘通過~三宮停車
灘通過直前から加速して、時速110キロまでスピードを上げよう。そして残り600mからブレーキノッチ6で減速開始。ダイヤに余裕がないので、停車位置への微調整も素早く行うこと。

●三宮停車~本町停車
三宮を発車したあと、時速70キロまで加速して惰行に移る。そして残り250mからノッチ6で減速し始めれば、問題なく停車できるはずだ。

●本町発車~神戸停車
いよいよ最終区間。本町を発車したあと、時速70キロまで加速しよう。そして速度制限標識60キロの点滅予告が始まったら、すぐに時速60キロまで減速。そのまま進み、残り160mあたりからノッチ6で停車に向けて再び減速。ただしこの区間はダイヤが厳しいので、微調整は素早く!


制限標識の予告に合わせて、時速70キロから時速60キロに減速。


時速60キロのままで進み、残り160mからノッチ6で減速しよう。

快速221系(上級) 芦屋~神戸間

上級路線では芦屋発車時に一定条件を満たしていると、ランダムで"雨"が降りようになっている。雨が降っている場合は、中級路線と比べものにならないほど難度が上がるので注意しよう。


上級では、芦屋発車時から雨が降り出すことがある。

●芦屋発車~甲南山手通過
芦屋駅を発車したあとは、とりあえず時速86キロまで加速しよう。そして、このまま惰行し続ければ定通を取れるはずだ。ただし、次の区間はダイヤが厳しいので、甲南山手通過残り4秒前から再び加速状態に移ること。


雨天時に摂津本山の定通を狙ってフル加速で抜けると…

●甲南山手通過~摂津本山通過
前出のパターンを使って甲南山手を加速状態で抜けたなら、摂津本山は加速し続けるだけで、定通を取れるぞ。
しかし、雨が降っている場合は注意が必要だ。雨天時に加速状態で摂津本山を通過すると、非常ブレーキを使わない限り次の住吉停車で絶対にオーバーランしてしまうからだ。雨天時はあえて摂津本山の定通を捨ててもいいだろう。


すぐに晴天時と同じようにブレーキ8をかけても…

●摂津本山通過~住吉停車
晴天時に摂津本山を加速状態で通過したなら、摂津本山通過とほぼ同時にブレーキをノッチ8に入れて減速を開始しよう。少しでも躊躇するとオーバーランしてしまうので注意すること。ダイヤにはかなりの余裕があるので、残り20mあたりまで一気に減速してしまってもいいだろう。
また、雨天時に摂津本山を加速状態で抜けた場合は、迷わず非常ブレーキを使って減速すること。オーバーランは禁物だ。


住吉の停車位置をオーバーランしてしまう。注意しよう。

●住吉発車~六甲道停車
住吉をダイヤどおりに発車した場合は、とりあえず時速90キロまで加速して惰行に移ろう。そして残り450mあたりからノッチ7で減速を開始するといい具合に六甲道に停車できるはずだ(雨天時は500m)。

●六甲道発車~灘通過
六甲道発車後は、時速82キロまで加速して惰行に移ろう。このままでも一応、灘の定通を狙えるが、ダイヤが厳しい次区間を考えて、通過直前から加速状態で抜けるようにしたほうがいいだろう。

●灘通過~三宮停車
灘を加速状態で通過したら、そのまま時速100キロまで加速して惰行に移る。そして、残り450mからノッチ7で減速し、三宮停車をめざそう(雨天時は500m)。

●三宮発車~本町停車
この区間は三宮を発車したあと、時速70キロまで加速して惰行に移ろう。そして残り250mからブレーキノッチ6で減速し始めて停車しよう(雨天時は300m)。

●本町発車~神戸停車
この区間のパターンは基本的に中級と同じ。時速70キロまで加速し、制限標識に合わせて時速60キロに減速。そして残り160mから減速だ。

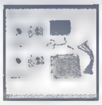
次回予告
東海道本線・各停2路線攻略は、1カ月後の1/15号(12/15発売号)にて掲載予定!加えてミステリートレインツアーのリポートも!お楽しみに!

TAMAYA特選おすすめセット
大巾値下げしました!!!!!!!!!!

※1.中古の表示がない限り商品は全て新品です。
※2.印鑑、身分証明証、預金通帳を持って来店していただければそのまま商品をお持ち帰りできます。

ソウルキャリバー(New ver.) ベガJR DXセット

ソウルキャリバーNew ver.(PCB)
ベガJR DX
ハーネス
通販特価(送料・税込) **¥244,000**
初回 ¥23,208 初回 ¥13,596 初回 ¥9,604
¥23,000×11回 ¥12,500×23回 ¥8,900×35回

ソウルキャリバー(NewVer.) シグマセット

ソウルキャリバーNew ver.(PCB)
AV5000×1
Σ8000ターボ×2
ASコード×1/ハーネス×1
通販特価(送料・税込) **¥264,000**
初回 ¥24,948 初回 ¥15,276 初回 ¥11,424
¥24,900×11回 ¥13,500×23回 ¥9,600×35回

ソウルキャリバー(NewVer.) ボードマスターセット

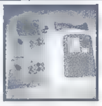
ソウルキャリバーNew ver.(PCB)
ボードマスター
ハーネス
通販特価(送料・税込) **¥254,000**
初回 ¥24,628 初回 ¥14,436 初回 ¥12,264
¥23,900×11回 ¥13,000×23回 ¥9,200×35回

ソウルキャリバー(NewVer.) ベガJRセット

ソウルキャリバーNew ver.(PCB)
ベガJR
ハーネス
通販特価(送料・税込) **¥238,000**
初回 ¥23,016 初回 ¥13,092 初回 ¥8,708
¥22,400×11回 ¥12,200×23回 ¥8,700×35回

ストZERO3 ベガJR DXセット

ストZERO3(中古)
ベガJR DX
ハーネス
通販特価(送料・税込) **¥136,000**
初回 ¥13,152 初回 ¥9,124 初回 ¥7,476
¥12,800×11回 ¥6,900×23回 ¥4,900×35回

ストZERO3 シグマセット

ストZERO3(中古)
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ハーネス
通販特価(送料・税込) **¥156,000**
初回 ¥14,892 初回 ¥8,504 初回 ¥5,796
¥14,700×11回 ¥8,000×23回 ¥5,700×35回

ストZERO3 ボードマスターセット

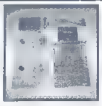
ストZERO3(中古)
ボードマスター
ハーネス
通販特価(送料・税込) **¥146,000**
初回 ¥14,572 初回 ¥8,898 初回 ¥6,636
¥13,700×11回 ¥7,500×23回 ¥5,300×35回

ストZERO3 ベガJRセット

ストZERO3(中古)
ベガJR
ハーネス
通販特価(送料・税込) **¥130,000**
初回 ¥12,960 初回 ¥8,620 初回 ¥6,580
¥12,200×11回 ¥6,600×23回 ¥4,700×35回

KOF'98 ベガJR DXセット

KOF'98(中古)
MV−1(中古)
ベガJR DX
ハーネス
通販特価(送料・税込) **¥146,000**
初回 ¥14,572 初回 ¥8,898 初回 ¥6,636
¥13,700×11回 ¥7,500×23回 ¥5,300×35回

KOF'98 シグマセット

KOF'98(中古)
MV−1(中古)
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ハーネス
通販特価(送料・税込) **¥166,000**
初回 ¥16,312 初回 ¥9,344 初回 ¥8,456
¥15,600×11回 ¥8,500×23回 ¥6,000×35回

KOF'98 ボードマスターセット

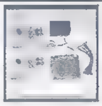
KOF'98(中古)
MV−1(中古)
ボードマスター
ハーネス
通販特価(送料・税込) **¥156,000**
初回 ¥14,892 初回 ¥8,504 初回 ¥5,796
¥14,700×11回 ¥8,000×23回 ¥5,700×35回

KOF'98 ベガJRセット

KOF'98(中古)
MV−1(中古)
ベガJR
ハーネス
通販特価(送料・税込) **¥140,000**
初回 ¥14,700 初回 ¥8,000 初回 ¥5,400
¥14,100×11回 ¥7,700×23回 ¥5,400×35回

ホットギミック快楽天 ベガJR DXセット

ホットギミック快楽天(PCB)
ベガJR DX
ハーネス×2
麻雀コンパネ(ブラスト用)
通販特価(送料・税込) **¥252,000**
初回 ¥24,564 初回 ¥14,264 初回 ¥9,632
¥23,700×11回 ¥12,900×23回 ¥9,200×35回

ホットギミック快楽天 シグマセット

ホットギミック快楽天(PCB)
AV5000×1
ASコード×1
ハーネス×2
麻雀コンパネ(ブラスト用)
通販特価(送料・税込) **¥242,000**
初回 ¥23,144 初回 ¥13,428 初回 ¥10,472
¥22,800×11回 ¥12,400×23回 ¥8,800×35回

ホットギミック快楽天 ボードマスターセット

ホットギミック快楽天(PCB)
ボードマスター
ハーネス×2
麻雀コンパネ(ブラスト用)
通販特価(送料・税込) **¥262,000**
初回 ¥24,884 初回 ¥15,108 初回 ¥12,292
¥24,700×11回 ¥13,400×23回 ¥9,500×35回

ホットギミック快楽天 ベガJRセット

ホットギミック快楽天(PCB)
ベガJR
ハーネス×2
麻雀コンパネ(ブラスト用)
通販特価(送料・税込) **¥246,000**
初回 ¥23,272 初回 ¥13,764 初回 ¥12,236
¥23,200×11回 ¥12,600×23回 ¥8,900×35回

アップスキャンコンバーター
XRGB−2(新製品)
(定価¥27,800)
通販特価(送料・税込) ¥25,800
・希望者の方にはカタログを送ります


・パソコン用モニターで高画質ゲーム画面 ビデオ映像、S映像にも対応
ディスプル(姉妹機 定価¥19,800)
・RGB出力のみ対応 通販特価(送料・税込) ¥18,000

Qサウンドステレオボード ¥4,800
ケース、ACアダプター付 ¥8,500

ACアダプター ¥500
アストロ・ブラストシティ用 ¥14,800

21P用4chセレクター ¥5,000
セレクティ(3chセレクターコード付/電波新聞社製) **¥7,000**

21P接続コード ¥4,000

自作キット(コントロールパネル)

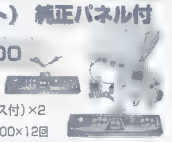
ビデオコンバーター	¥10,000
12色リボンコード(1m)	¥200
24¢SW	¥150
ブラストシティ/アストロ底ケース ¥7,500	
56PJコネクター	¥550
圧着端子	¥20〜
〃 2L12Bパネル	¥13,500
光センサーレバー	¥3,000
レバーLS32	¥1,500
レバー(サンワ製)	¥1,700
30¢ボタンSW	¥150
連射基板	¥5,500
レギュレイター	¥5,500
東映製モニター(25インチ)	¥65,000

バーチャファイター3tb(ブラスト組込)
通販特価(送料・税込) **¥248,000**

分割 初回¥24,436 ¥23,300×11回
初回¥13,932 ¥12,700×23回
初回¥11,368 ¥9,000×35回

ソニー RGBゲーム専用TV 21インチ (KV−21SP1)

¥43,000
21P用アダプター ¥5,000

バーチャファイター3tb (ドリームキャスト) 純正パネル付
通販特価(送料・税込) **¥68,000**

・ドリームキャスト×1
・バーチャ3tb(ソフト)×1
・純正パネル(2L8Bケース付)×2
分割 初回¥14,600 ¥7,500×12回

ドリームキャスト用純正コンパネ
【業務用を使用】
・2レバー12ボタン ¥29,800
・1レバー12ボタン ¥22,500
・1レバー4ボタン(バーチャ3専用) ¥22,500

コントロールボックス用コード(シグマ) 予約受付中(価格・発売日・未定)

29インチ新品モニター (新品、ケース付)

定価¥98,000
通販特価 **¥84,000** (送料・税込)
■分割払い ¥15,000×6回
¥7,900×12回
¥4,300×24回

29インチモニター(新品、ケース付) +Qサウンドミニコンポ

AIWA ミニコンポ LCX-350 Qサウンド搭載
通販特価 **¥98,000** (送料・税込)
■分割払い
¥17,500×6回
¥9,200×12回
¥5,000×24回

今回のお買得基板

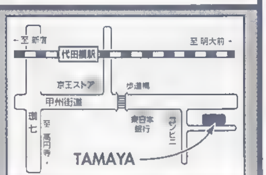
キカイオー	128,000
ソウルキャリバー(New ver.)	195,000
ストZERO3(ロム)	75,000
KOF'98	68,000
アームドポリスバトライダー	10,000
ときメモ対戦ぱずるだま	3,000
鉄拳3(ハーネス付)	78,000
マーブルvsカプコン(ロム)	45,000
ウォーザード	10,000
X-MENvsストリートファイター(ロム)	10,000
ストリートファイターEX2	78,000
カプコン	
ストリートファイターⅢ	12,000
クイズなないろドリームス虹色町の奇跡(ロム)	3,000
スーパーストⅡ(ロム)	2,000
スーパーストⅡX(ロム)	3,000
スーパーパズルファイターⅡX	3,000
ストⅡダッシュターボ	8,000
ストⅢセカンドインパクト	28,000
ストZERO(ロム)	2,000
ストZERO2(ロム)	3,000
D&DⅡ(ロム)	28,000
ヴァンパイア(ロム)	3,000
ヴァンパイアセイバー(ロム)	2,000
ヴァンパイアセイバー2(ロム)	5,000
ヴァンパイアハンター2(ロム)	5,000
マーブルスーパーヒーローズ(ロム)	3,000
マーブルvsストリートファイター(ロム)	15,000
ナムコ	
ソウルキャリバー	148,000
スーパーワースタ'98	88,000
エアガイツ	52,000
ネビュラスレイ	8,000
リベログランデ	78,000
コナミ	
ウエディングラプソディ	12,000
極上パロディウス	12,000
サッカースーパースターズ	12,000
沙羅曼蛇2	5,000
実況パワフルプロ野球EX	88,000
スラムダンク	5,000
だい好キッス	15,000
対戦とっかえだま	5,000
とべポリスターズ	5,000
その他	
サイキックフォース2012	128,000
地獄めぐり	5,000
アクロバットミッション	8,000
R-TYPE LEO	8,000
ASO	8,000
ASOⅡ(ネオジオソフト)	3,000
キャノンダンサー	12,000
豪血寺一族	5,000
Wドラゴン	5,000
ロジックプロⅡ	5,000

新製品
●ソウルキャリバー(New ver.) ¥195,000
通販特価¥205,000(送料・税込)
分割:¥19,300×12回 ¥10,500×24回
●対戦ホットギミック快楽天 ¥178,000→¥173,000
通販特価¥180,000(送料・税込)
分割:¥16,900×12回 ¥9,200×24回
●デッドオアアライブ++ ¥208,000→¥200,000
通販特価¥211,000(送料・税込)
分割:¥19,900×12回 ¥10,800×24回
●アスラ斬魔伝(ハイパーネオジオ) ¥278,000→¥273,000
通販特価¥285,000(送料・税込)
分割:¥26,800×12回 ¥14,600×24回

TMGC TM ゲームクラブ (株)TAMAYA
TEL.03(3323)9911
FAX.03(3323)5544
〒168-0063東京都杉並区和泉2-1-26
営業時間:平日AM9:30〜PM8:00 日・祝日AM10:00〜PM5:00

☆初心者歓迎☆ これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます 80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。

振り込み先 第一勧業銀行笹塚支店 普通1982824 (株)玉屋商品センター



激安!! 大売り出し!! 24時間使えます!!

電話でフリーマーケット

中古ソフトやウラ技、ゲーセン友達、同人誌等、売ります買います。

ルールを守って楽しく使って下さい。

嵐のような大人気!

あなたの不要品がお金になります。

今月の強化募集メッセージ **全部!!**

利用方法

利用者
☎03-5680-6816

メッセージを聞く時は7＃	メッセージを録音する時は3＃
メッセージを聞きたいBOXの番号と＃を押す。※それから、もう一度BOX IDの番号と＃を押す。	録音したいBOXの番号と＃を押す。100秒以内にメッセージを入れて下さい。

お約束4ヶ条

- 取り引きはできるだけ手渡しと現金でね。
- 売りたい物は箱や説明書付きかどうか、詳しく入れて下さいね(タイトル名もね)。
- 売りたい人は商品と連絡先（電話番号と電話が取れる時間を必ず入れて下さい。イタズラメッセージは自動的にカットします。ポケットベルの番号を入れてもOKです）。
- 相手の迷惑にならない時間に連絡を取って下さい。

※情報は毎日リアルタイムで変わります。

☎03-5680-6816

※ピポパの音の出るプッシュホンでかけて下さいね。

24時間リアルタイムで使えます



- 0019＃ 家庭用ゲームソフト売ります,買います,交換します。(関東近辺・東京・千葉・神奈川・埼玉,他エリア)
- 0020＃ 家庭用ゲームソフト売ります,買います,交換します。(関西近辺OK！大阪・名古屋,他エリアOKです)
- 0021＃ ネオジオ,サターン,プレーステーション,64 売ります,買います,交換します,何でもOKです。
- 0023＃ プレステ,スーファミ,64,サターン(関東エリア) ソフト 売ります,買います,交換します。
- 0024＃ プレステ,スーファミ,64,サターン(関西エリア) ソフト 売ります,買います,交換します。
- 0025＃ 裏技・裏コマンド・隠し技 教えてください、教えます。
- 0026＃ アーケード基板,PCエンジン,メガドライブのソフトや不要品,売ります,買います,交換など。
- 0027＃ ゲーセン友達、文通友達募集！（関東エリア、周辺OKです）
- 0028＃ ゲーセン友達、文通友達募集！（関西エリア、周辺OKです）
- 0029＃ 同人誌友達 募集。他売ります、買います交換します。
- 0030＃ コスプレチーム、ゲームチーム、アニメ・マンガサークル、チーム員募集。
- 0031＃ なんでも言いたい放題のコーナー
- 0032＃ プレステ、サターン N64 裏道場
- 0035＃ 電話カラオケ激場 ヒーローは君だ！

メッセージ大募集!!

24時間フル稼働リアルタイム。
みんなもメッセージを入れようね。
これを聞けば絶対学校でも人気者！

マルチボックスって いったい何なの?

超かんたん

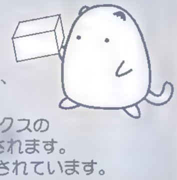


買いたい人

この人は中古ソフトや基板を安く買いたい人

マルチボックスに電話をしてメニューを選び、相手に連絡して売買するしごくかんたん!!

登録24時間OK!
03-5680-6816



売りたい人

中古ソフトや基板、コントローラー、同人誌、不要品、最新情報、他何でもOKです。

自動的にマルチボックスのコンピューターに登録されます。
全国の情報が1万件近く登録されています。
中古ソフトや基板売りたし。

一般第二種通信事業者届出番号A-07-1160

上記のお問い合わせ　TEL.03-3657-5533　バンクネットサービス

高く買います

切手（未使用品に限る）、デパート商品券（全国共通に限る）、図書券、テレカ未使用品、ハイウェイカード、オレンジカード（未使用品に限る）、収入印紙、ビール券

売却品を安心、誠実な当社へご送付下さい。

- 宅配便か郵送でお送り下さい。送金は現金書留か銀行振り込みで行います。口座番号を記入して下さい。

※買い入れにご不満の場合、2日以内の解約可。

日本ソフトチケット17係

〒125-0062東京都葛飾区青戸5-31-7-101Aビル　TEL.03-3650-0777

電話で100人友達

おためし1時間無料
☎03-5668-7676
☎03-5668-0120

パーティーライン インターネットより面白い 昼は10円,夜6時〜20円

パーティーライン事務局☎03-5668-7777 〒100-8692 東京都中央郵便局私書箱1428号

続々と掲載ストック店も増加中！
さらにパワフルなコーナーへ進化中です！

狙うぞ ハイスコア!!2

10月11日現在

高いスコアを出して１部昇格しよう！

ハイテクセガ帯広

北海道帯広市西２条南10－７　☎（0155）25－8256

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイティアントシルバーガン（4面ルート）	23,105,150	DONさんのおかげです　OSC-SYD	ALL　ノーミス 5A977万
2	レイティアントシルバーガン（2面ルート）	17,760,480	ヌルイですね…　真一般人ONOKEN	ALL　ノーミス 5A837万
3	ライデンファイターズJET（スレイブ）	106,232,094	PHASE2ボスカタ過ぎるぞ　TRS	PHASE2　㊥ ミクラス×7
4	バトルガレッガ（ボーンナム）	13,550,910	吉村氏来店希望あと300万一般人T・KⒷ	ALL B押し㊥ 5面1010万
5	バトルガレッガ（グラスホッパー）	11,595,540	ミヤモトリハビリ中　OSC-SYD	ALL B押し㊥

通信欄：現在、絶好調稼働中の弾銃フィーバロン。シューターだけではなく一般プレイヤーもぜひプレイしてみてください！さて、これからSTGは期待作がたくさん出てきますが、はたしてウチには入るのでしょうか？ねぇ？どうなの店長ことスワン！　担当　ONOKEN

バンデット苫小牧駅前店

北海道苫小牧市木場町１－10－13　☎（0144）35－5757

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー（アスタロス）	1'21"21	STLークロノアで号泣き!	ALL
2	エスプレイド（J-B　5th）	27,594,290	抗体GOR	ALL
3	弾銃フィーバロン（タイプB）	2,388,500	アロハいち号	4R 3速ロールタイプ
4	超鋼戦紀キカイオー（ツインザムV）	2,847,800	RJN	ALL（12人モード）
5	ストリートファイターZERO3（かりん）	4,628,500	R.HFS.N	ALL

通信欄：バンデは23時30分まで営業中！さあ、今回の指令はスーパービシバシALLクリアだ！①ゲーマーは素早い判断力とテクニック。現在１名がクリア！その名はガタ部長ことチョボあ〜いTAMのみである。店長はソウルキャリバー（ファン）クリア☆ハマッテイル。

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り８丁目南３－15　☎（011）862－6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズJET（スレイブ）	124,733,943	T³－ATS㉜	1cALL　3㊥付 ミクラス×10
2	レイティアントシルバーガン（ステージ4）	24,040,080	OAM－NaOki	1cALL
3	コットンブーメラン（風、風、氷）	12,437,200	OAM－NaOki	1cALL　㊥付
4	ソウルキャリバー（ミツルギ）	2'08"59	MAR	1cALL
5	ストリートファイターZERO3（かりん）	7,785,400	TNB－D	1cALL

通信欄：（前回の続き）基板によってバージョンの違いが解らないとのことです。バージョンの違う基板がそれぞれあれば比較できるのですが、１枚しかないと私にはさっぱり？です。これらも１度特集していただければ…１部昇格の条件はあるのでしょうか？　by一担当君

札幌アミュージアム

北海道札幌市北区北６条西６－１－２　☎（011）281－3606

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スパイクアウト（ホワイト）	546,655	OSC－DEB（禁煙）	
2	ライデンファイターズJET（スレイブ）	86,474,038	福田　健治	
3	エスプレイド（J－B　5th）	20,495,460	大崎様	ALL
4	ランドメーカー	20,899,420	P・J	Round－8
5	プロップサイクル	7,245	無礼奴使い	初級 クノノロック

通信欄：三度目です。早いものですね。スコア集計の大変さが身に沁みる今日このごろ。さて、今月は女性をターゲットにしたイベントがいっぱい。お楽しみに。お楽しみにね。ゲーム大会もいつもどうりさ。それじゃ。

AMパーク・タカラ島北広島店

北海道北広島市中央３－６－１　☎（011）372－5750

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（キャミィーZ－ISM）	3,145,000	HMX－12型マルチです。	ALL
2	ストリートファイターⅢ2nd（ユン）	3,650,400	DK6 少ねー	ALL
3	超鋼戦紀キカイオー（ディクセン）	741,300	DUO 今度はマジでした。	ラスト落ち
4	超鋼戦紀キカイオー（ディアナ17）	608,300	DJK　++が入るということは2も？	ラスト落ち
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（庵・ラルフ・マ[illegible]）	412,100	DK6 少ねー	ALL

通信欄：最近、コミュニケーションノートを読むと、わからないマンガやパソゲーの名前が出て来ます。私はそっちの世界はまったく知らないのでみなさん教えてください。また、何か要望がありましたら、私サダマサまで気軽に声をかけてくださいね。

HI-SCORE 募集掲示板　狙うぞ ハイスコア!!2

君のおすすめのゲーセンの紹介を待ってます。

マップ付きでよろしくね!宛先はゲーメスト次号予告の「今号の募集」と同じ住所の「ハイスコアゲーセンマップ」係まで!

タイトーイン725

岩手県盛岡市高松２－３－18　☎（019）662－8932

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マ[illegible]ウ[illegible]Sカノコン（ガンビット、ジャベウンティ）	1,820,100	RIZ	1c ALL
2	スターグラディエイター2（レイン）	251,300	BCG	1c ALL
3	ストリートファイターZERO3（ナッシュ）	2,839,200	屋宮　真人	1c ALL
4	デイトナUSA	8'33"28	NORI	上級コース
5	龍虎の拳（リョウ、サカザキ）	786,810	CRI、店員白虎	1c ALL

通信欄：今回は、昔のゲームで最近出したスコアをのせました。ウチにはあまり新しいゲームが・・・（泣）あ、でもストZERO3も入りましたので、これからは少しよくなっていくと思われます。
イラストも相変わらず熱いです。　店員　白虎

レタス702

北海道札幌市北区北７条西２－15－１　TMビル１F　☎（011）737－6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイカーズリベンジ（ショウ）	24,170,600	ZZZ	ALL㊥ P×18　超×19
2	Gダライアス（ラムダ）	31,095,250	古内ボーゴ チャトラン20匹	ALL㊥ 512×1
3	Gダライアス（ニュー）	38,938,890	T³－K.K㊥ ムツゴロウバッシング	ALL㊥ 512×2
4	バトルガレッガ（ボーンナム）	16,971,190	かとうれいこ万歳♡ ㊥会㊤ビッチ	ALL㊥ 5面1140万
5	バトルガレッガ（チッタ）	15,093,860	松嶋菜々子万歳♡ ㊥会㊤ビッチ	ALL㊥ 5面1140万

通信欄：
サイヴァーン／22,746,330／㊥会Ⓜ／2号機使用ALL㊥
ソウルC（キリク）／2'08"21／カリフォルニア[illegible]DEB
ソウルC（吉光）／1'55"38／轟殺肉人部隊JIG㊥
http://www2u.biglobe.ne.jp/~kai-csm/　←㊥会HP（ウソ）

ゲーム・キング

北海道苫小牧市大成町１－２－２セブンビル１F　☎（0144）75－7177

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	超鋼戦紀キカイオー（ワイズダック）	3,409,200	M.X	ALL 12人抜きモード
2	超鋼戦紀キカイオー（ディクセン）	2,232,500	D.M	ALL 12人抜きモード
3	ストリートファイターZERO3（神月かりん）	4,810,100	R・HFS.N 広末涼子を極めし者	ALL X－ISM
4	ストリートファイターZERO3（コーディー）	3,957,400	MIA	ALL X－ISM
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（京、ロバート、社）	362,700	S.X＝春木大輔	ALL

通信欄：外の寒さに負けず店内はKOF'98、キカイオー、ZERO3、サイキックフォース2012、対戦バトルが熱いです。全台１プレイ、50円（新作も50円だっちゅ〜の！）さあ、あなたもキングへ、ゴーゴー、いざムンムン!!寒さを忘れてゲームを楽しみましょう！

狙うぜハイスコア!!

止是你万能爆機!!瞄准高得分!! 部

ゲームキッズ高崎店

群馬県高崎市中紺屋町10 ☎（027）321−8258

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（さくら）	6,185,800	JGA一来栖、綾香	ALL
2	ストリートファイターZERO3（ソドム）	4,242,000	FAG	ALL
3	超鋼戦紀キカイオー（キカイオー）	2,359,600	DFG	ALL ヒーローモード
4	超鋼戦紀キカイオー（パルシオン）	517,000	FAG	ALL ストーリーモード
5	エリア88（シン）	1,764,140	㊄ELE	ALL
通信欄	レトロゲームが充実しています。ファイナルファイト、パニッシャー、ファンタジーゾーンなどが大人気です。レトロゲームのハイスコアも受け付けしています。			

フリーダムいわき駅前店

福島県いわき市平字田町67−2 ☎（0246）22−9455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリスザ・グランドマスター（S−9達成タイム）	11'36"98	勝崎守哉（本名）160000オーバー	LV999達成、S9時点タイム
2	超鋼戦紀キカイオー（ディクセンストーリー）	770,400	ユラ	ALL、FX5
3	弾銃フィーバロン（ノーマルAタイプ）	4,188,968	オモラー	5面、SWボム スピード5速
4	弾銃フィーバロン（タイムアタックCタイプ）	1,412,264	オモラー	SWボム スピード5速
5	ライデンファイターズJET（ノーマルコース・[illegible]）	107,402,862	KOL−K.H	実戦面2
通信欄	ZERO3で例のモードにお金使いすぎて㊙、仙台の大会でFREEDOMのレベルの低さに㊙、そして大将の回答バグに爆発！マジドクはいつから4つあつめになったのでしょうか・・・。大会のとき仙台エフワンの方々お世話になりました。 by LZ−SQ			

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市盛岡駅前通り7−12 ☎（019）651−6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ガイン）	16,953,790	オケゲンノ大百科 OGD	ALL 連付 5面1200万
2	バトルガレッガ（チッタ）	13,171,030	OGD	ALL 連付
3	バトルガレッガ（2号機）	10,813,020	全キャラクリア達成 OGD	ALL 連付
4	怒首領蜂（C−TYPE）	372,515,660	頑張った！千葉	2−7 連付 ショット強化
5	エスプレイド（J−B 5th）	25,514,540	T.Kz	ALL 残×3 ラスボス×7倍
通信欄	盛岡はもう寒いです（笑）春に旅立ったみなは元気かなーと思いつつ日々当店は変わらず頑張っております。現在気がかりなのは今年のゲームの日EVENT。とりあえず『今年も何かするから楽しみに待っとけ♥』ってトコですか？ 黄クリアおめでとう自分♡店長まりい			

スーパービンゴ高崎店

群馬県高崎市南大類町1216−1 ☎（027）353−3110

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア2ndMIX	GREAT=1003	チョップ連打North	1cALL ボーカル
2	ビートマニア2ndMIX	POOR=3745	チョップ連打North	1cALL ノーマル
3	レイディアントシルバーガン（STAGE 4）	14,769,420	ムーマン	1cALL
4	トップスケーター（イージー）	312,563	KEN−T	ALEX使用 S×18
5	鉄拳3（ポール）	1'30"00	"格闘家"応援してます。ヤギの人	1cALL
通信欄	今回から掲載させていただくことになりました。実は担当である私こと店員K・Iは、某所でハイスコア通信を書いていたことがあり、再び因果…（?）が巡り担当することになりました。多少マシになったと評判（?）なので、これからにご期待ください。			

ベアランド前橋店

群馬県前橋市千代田町4−13−6 ☎（027）232−5555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	553,100	O.T.H.K「ゆったるでパート2」	1cALL テリー
2	サイキックフォース2012	3'05"46	ISO	…（無言）キース 1cALL
3	メタルスラッグ2	4,705,260	R.K ラスボスでミス	勝てぬ
4	超鋼戦紀キカイオー	2,544,700	XYZ オレは、バカだ!! モンゴルマン希	1cALL パルシオン
5	サイキックフォース2012	3'30"79	ASK メインキャラッス	1cALL エミリオ
通信欄	ベアランド2階のゲームコーナーがALL50円になりました。みんな遊びにきてね！ by ちびうさ おーつかれさん。今度デートしてください。 安田マン			

ウイッシュボーン

宮城県塩釜市花立町22−53 ☎（022）367−3051

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	超鋼戦紀キカイオー（キカイオー）	2,235,300	渡辺	ヒーロー チャレンジモード
2	サイキックフォース2012（エミリオ）	3'57"61	誠	1コイン ALL
3	ストリートファイターZERO3（さくら）	3,616,300	渡辺	Z−SM 1コインALL
4	ストリートファイターZERO3（ケン）	2,337,000	金城 大	Z−SM 1コインALL
5	リアルバウト餓狼伝説（秦崇雷）	2,083,300	TOM	1コインALL
通信欄	秋も深まり紅葉が美しくなりました。ゲームも新旧いろいろ入荷してます。みんなで遊びに来てください。			

つくばアムス・ラボ

茨城県つくば市竹園1−9−3 エクセルビル1F ☎（0298）52−8760

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド	28,669,530	RAD−PMA F	いろり 残♡×5
2	レイディアントシルバーガン	19,483,610	SIN−R	S−4ルート ALL
3	ライデンファイターズJET	92,514,744	CHK−RIM	Phase2道中 SLAVE
4	ダイナマイト刑事2	126,370	Y−U	JEAN
5	スーパーストリートファイターIIX	1,250,200	ZAN	ザンギエフ
通信欄	ストリートファイターZERO3大会、第1回優勝者 中川さん（ダルシム）第2回優勝者 中山さん（バルログ）PF20 8人会優勝者、森原さん、予選進出おめでとうございます。 ZERO3シークレットファイル絶賛発売中!!			

ナムコPCパークレーン

群馬県高崎市歌川町8 ☎（027）328−0499

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー（吉光）	2'03"47	IGU	ALL
2	ソウルキャリバー（ソフィーティア）	1'53"82	IGU	ALL
3	ソウルキャリバー（アスタロス）	1'55"72	ASK とのまくん	ALL
4	ソウルキャリバー（ヴォルド）	1'59"27	ASK とのまくん	ALL
5	ソウルキャリバー（キリク）	2'21"22	MAR	ALL
通信欄	最近、ハイスコアを出される方が少なくなっています。ほとんど常連の方のスコアばかりです。狙うなら今しかないぞ。当店だけのハイスコアも集計していますので、ぜひチャレンジしてください。君の名前がゲーム雑誌に載るかも？ 担当 MAR			

ロッキーワールド仙台店

宮城県仙台市青葉区中央3−8−33ピースビル南町1F ☎（022）263−6901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズJET	100,174,749	AKD	スレイブ使用 PHASE2
2	Gダライアス	30,728,180	バティの腕もげてショックのC−12	ALL ラムダ
3	エスプレイド	23,580,080	L−P−A−XYZ 夢+努力=現実	ALL 5/6
4	スペースボンバー	5,978,800	LFY−POP−ASR−XYZ	ノーマルタイプ 5−4
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	580,600	SBA	七枷 クリス シェルミーALL
通信欄	10月12日、現在で新作、スパイクアウト2台、サムライスピリッツ2、カオスヒート、ビートマニア3rdMIX入荷、好評稼働中です。ぜひ当店にプレイしにご来店ください。お待ちしております。			

•100円で1クレジット。スタッフイチ押しは2クレジット。

（主なゲーム）

バーチャストライカー'98、DEAD OR ALIVE++、マジカルドロップ2、真サムライスピリッツ

（今後の予定）

快楽天vsホットギミック、ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2

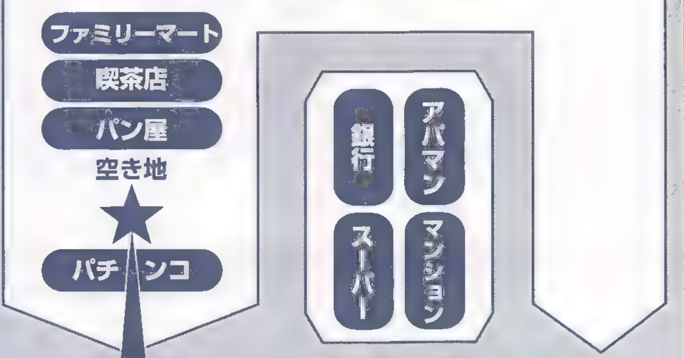
•お店の人もたま〜にゲームをやってます。故障時はカウンターで「大声で」呼んでください（笑）。

•雰囲気はいいですよっ。客層は社会人・女子大生です。

（推薦：千葉県 P.N.SAK君）

至取手　　天王台駅北口　　至松戸

JR上野駅から「常磐線」取手行乗車、「天王台駅」下車北口より徒歩0分。



TV BOMBER

営業時間AM9:00〜PM0:00
Tel.0471-84-3033

※車・自転車・バイクなどでの来店はご遠慮います。

ワンコインA館

秋田県秋田市手形山崎町8−17 ☎（018）831−5451

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（キャミィ）	5,906,300	浅川悠非公認FC会長REI	ALL本気モード X−ISM
2	ストリートファイターEX2（ケン）	2,661,900	崎元のCDを俺にくれVHS	ALL カイリ シャドウ有
3	ストリートファイターEX2（七瀬）	2,685,700	西野かおり中 あおい紫	ALL カイリ シャドウ有
4	ブレイカーズリベンジ（コンドル）	9,124,800	車検中 NHK	ALL
5	バトルガレッガ（ガイン）	15,531,020	犬本加奈子	ALL ボム連付
通信欄	秋も深まり涼しいというよりも寒くなってきましたが、ゲーセンの中は相変わらず暑いです。AMショーでは、爆発的ヒットが望めるゲームは見当たりませんでした。その中でも個人的にはグラIV、ファイティングレイヤーが当たり！ ①（私信 ゆきさんみてる?㊙）			

プレイランド・ドリーム

福島県いわき市常磐湯本町天王崎1−130 ☎（0246）43−7222

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（ナ ユ クラ ク）	812,100	M.H	1cALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（オロチチーム）	400,100	M.H	1cALL
3	ストリートファイターZERO3（さくら Z−ISM）	4,921,500	M.H	1cALL
4	ストリートファイターZERO3（さくら X−ISM）	4,972,500	M.H	1cALL
5	バーチャストライカー2 Ver.98（オランダ）	+15	TAK	1cALL
通信欄	11月22日は、K.O.F'98大会を行います。みなさんの参加を待ってます。ドリーム3階にマンガ図書館オープンしました。マンガも読みに来てください！ by 店長			

ゲームセンターニュートン

東京都板橋区志村3－24－3　高橋ビル1F　☎（03）3558－9766

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3	2,675,900	エルボッち	ALL ダルシム Z-ISM
2	ストリートファイターZERO3	3,550,400	メスター	ALL ゴウキ Z-ISM
3	ストリートファイターZERO3	3,449,600	川越街道ロサ	ALL ザンギエフ Z-ISM
4	ストリートファイターZERO3	4,501,300	板橋ウルフ	ALL かりん Z-ISM
5	ストリートファイターZERO3	3,973,100	RYO	ALL ガイ Z-ISM
通信欄	11月29日KOF東西大会予選、東京で最初に行います，エントリーはTELか来店してください。東西大会[illegible]詳細は[illegible]まで。			

ポールポジション

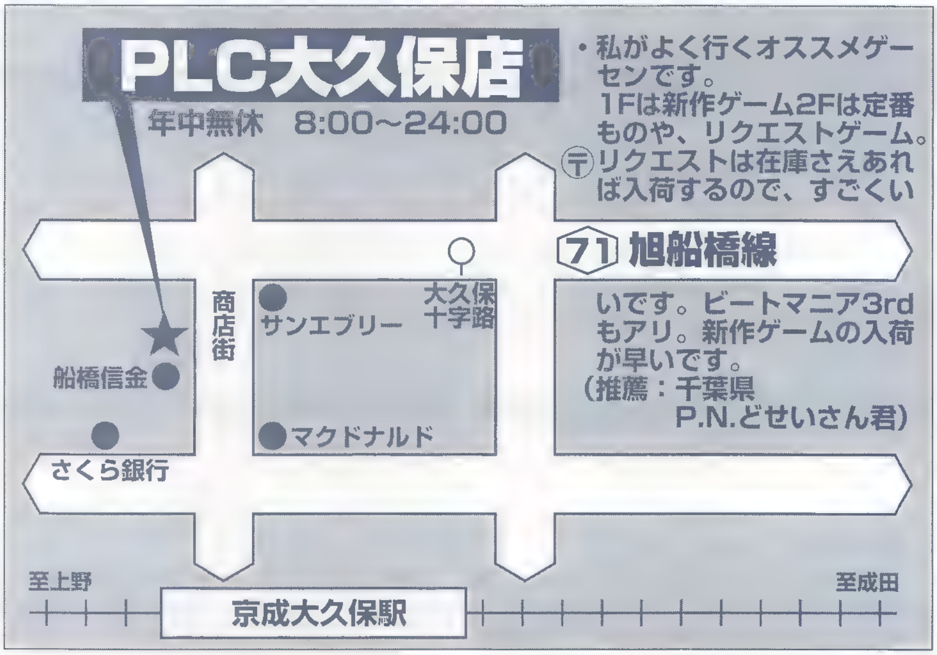
千葉県千葉市中央区春日2－25－5　三央第一ビルB1F　☎（043）203－1057

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	弾銃フィーバロン（ノーマルモード、B）	8,149,589	花火工場爆発ボン	ALL 残×2
2	弾銃フィーバロン（タイムアタックC）	1,646,134	井上=O 山田=X	タイプC
3	ライデンファイターズJET	150,053,042	FKD－あと1000万	SLAVE ALL3 残0
4	テニス・ザ・グランドマスター	11'06"45	T.JI	忘れましたPts（GM）
5	オーライル	8,706,300	ZAC－RIstar	ALL 連なし 幹部×2
通信欄				

レイクサイド・ジョイメイト

茨城県水戸市千波2746　レイクサイド1F　☎（029）243－0203

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（庵、クリス、マリー）	290,300	J.K	ALL
2	ストリートファイターZERO3（さくら、X－ISM）	3,790,800	III	ALL
3	ライデンファイターズJET（スレイブ、PHASE2）	94,016,268	SoL	
4	弾銃フィーバロン（C-TYPE.ROLLTYPE）	2,365,661	SoL	ムズイ！ S－4 スピード3
5	ストライカーズ1945 II（フォッケウルフ）	1,039,200	CIA	1－8
通信欄	最近、ハイスコアの申請が減ってきたっス！みんなドンドン申請してください。あと3rdMIXのハイスコア集[illegible]が間[illegible]なかったですけど次回からはいくっすよ[illegible]。 TW．神山みこ			



石岡ヒルストン

茨城県石岡市府中1－1－3　☎（0299）23－3061

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（ガイ、X－ISM）	5,136,000	XYZ	ALL
2	レイディアントシルバーガン（STAGE 2）	16,014,870	NAK	ALL
3	レイディアントシルバーガン（STAGE 4）	13,178,830	KMC	ALL
4	エスプレイド（相模祐介）	22,643,670	E.O	ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー2（モリガン）	1,304,700	DES	ALL
通信欄	今、一番熱いのはやっぱりビートマニア3rdMIX！新ドラムンベースをクリアできる方募集中（笑）。あれはスゴすぎです。シューティング（特にケイブ作品）も充実していますので現在フィーバー中のシューターの方もぜひご来店ください。 スタッフ一同！			

セイ・タイトーステラ

埼玉県川越市新富町1－10－9　☎（0492）24－7593

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	超鋼戦紀キカイオー（キカイオー）	800,000	KEN	ALL ストーリーモード
2	超鋼戦紀キカイオー（ディクセン、ナカト）	570,900	TOM	ALL ストーリーモード
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（裏社、裏クリス、裏シェルミー）	645,500	BIG	ALL ADV
4	サイキックフォース2012（マイト）	2'03"54	世界の国から サンタルチア	ALL
5	ストリートファイターZERO3（リュウ）	4,044,000	AGO	ALL
通信欄	スコアボードのZERO3の所をみると　ほとんどが本気モードだった。一番上はハンデモードのかりんだし…，できれば、ハイスコアのランキング画面にもノーマルモードかどうかがわかればよかったのにね。てへっ、←マイブーム清水(秒)、山田			

アミューズメント・ジャスパ

東京都板橋区仲宿64－4　☎（03）3964－3008

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	[illegible]	542,900	K.K	1コインALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（ロバート、クリス、クラーク）	537,900	K.K	1コインALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（ロバート、クリス、クラーク）	529,100	K.K	1コインALL
4	[illegible]	512,900	K.K	1コインALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（[illegible]）	483,400	CRY	シングルモード 1コインALL
通信欄	やぁどーもみなさんお元気ですか？．．．．ドカーン!!祝！茶ぶ台をはげます全国大会決定！あつまれスライム供！サノバウィ[illegible]！そしてっ！予選店舗募集！我が店こそはという八百[illegible]スイの奥までエレクトリッガーアァッ！ルールはがん攻め！			

ゲームステージYou&You大久保店

千葉県習志野市大久保1－21－12　☎（0474）93－2612

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォース2012	2'02"79	由太郎	刹那 1coinALL
2	サイキックフォース2012	2'17"47	ケンチャン	エミリオ 1coinALL
3	サイキックフォース2012	2'24"54	ホーリーベル	マイト 1coinALL
4	マジカルドロップIII	34,006,044	ケイ	29連鎖LV99
5	極上パロディウス	4,427,900	M・K－VII㊙氏	こいつ使用 1coinALL
通信欄	はじめまして。当店は、サイキックフォース2012が熱いですが、月華の剣士、サムライスピリッツも[illegible]負けないくらい熱いですので、ぜひ遊びに来[illegible]このスコアが載るころはサイキック2012と月華の剣士の大会をやって終わっていると思いますが…			

ペガサス

埼玉県春日部市粕壁2－5－10　☎（048）752－3859

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイヴァーン	22,104,660	S.K	3号機
2	ガーディアンフォース	5,264,850	CAAO	
3	ブレイジングスター	45,144,830	阿部和彦	
4	Gダライアス	45,059,840	UNG	αゾーンクリア
5	R－TYPE	788,600	T.M	2－2
通信欄				

アミー

東京都板橋区赤塚新町1－22－4　☎（03）3977－0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズJET（スレイブ）	98,998,750	スナフキン	PHASE2 速付き
2	ストリートファイターZERO3（カリン）	7,560,400	A.T.K 98"	ALL
3	超鋼戦紀キカイオー（キカイオー）	782,000	A.T.K－ハカイオー	ALL
4	超鋼戦紀キカイオー（ディアナ17）	866,600	Z－?	
5	マーヴルvsカプコン（ロー[illegible]）	4,451,400	天満豪鬼	ALL
通信欄	「いくよ…」「ええ!?これからアタシん家に来るの??」世の中いろんな人[illegible]のです♡そんな[illegible]のアミ[illegible]ゲーセン[illegible]で[illegible]！[illegible]ファイト♡[illegible]♡赤塚駅南口右に進んでネ♡ゲッツファイト♡ るたまあ			

アミューズメントスクエア・アルファ

東京都板橋区中台1－36－2　☎（03）5398－3503

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	557,500	伊吹マヤ最高	1コインALL イオリチーム
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	568,300	伊吹マヤ最高	1コインALL イオリチーム
3	ストリートファイターZERO3	3,869,100	青年I&SST－isM、滅殺N²極楽死。	1コインALL ゴウキZ－ISM
4	アウトゾーン	590,922	うじひろ	
5	流球	184,110	中熊	
通信欄	今、KOF98の対戦がけっこうアツイです。最新作のゲームも、けっこう早く入荷するので、きてみてください。景品[illegible]も、充実しています。みなさまのご来店おまちしています。			

ゲームランドコンティニュー

千葉県千葉市中央区春日2－25－1　竹久ビルB1　☎（043）242－5525

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトライダー（中級）	3,910,090	SGLベルガー憲王	4面ボス カーペット×3
2	ストリートファイターZERO3（Z－ISM）	3,797,700	Tell	オールコンプローズ
3	鉄拳3（ポール）	2'53"70	SGLベルガー憲王	
4	鉄拳3（平八）	2'58"20	SGLベルガー憲王	
5	天外魔境真伝（八雲）	7,331,600	SGLベルガー憲王	レベル1
通信欄	申請少ないですぅ（；；）			

アミューズメントフォーラム・モア

東京都新宿区新宿 3 −23−14 ☎ (03) 3354−2598

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン	20,384,430	T³−WIZ	ALL (連)、(同)付 STAGE−2
2	レイディアントシルバーガン	24,576,320	T³−WIZ	ALL (連)、(同)付 STAGE−4
3	ライデンファイターズJET (スレイブ・ジャッジスピア)	135,028,148	M.K	ALL3 (連)付
4	バトルガレッガ (ボーンナム)	15,230,630	Y.S.333	ALL (連)付
5	D&D(R)S.O.M (シーフ)	4,488,878	MTF− 高下畑セイイチ	ALL
通信欄	ついに今回からスコア集計に参加することになりました。まだまだ経験不足のところもありますが 今後ともよろしくお願いします。ちなみにナイトストライカーがアストロ筐体で稼働中です。興味のある方はぜひご来店クダサイ。 スコア担当:3m、さとう3			

AMランド・ケンタゴン

東京都新宿区百人町 1 −10− 7 一番街ビル 1 F ☎ (03) 5386−2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズJET (スレイブ)	142,252,758	JKP−TON	ALL (連)
2	レイディアントシルバーガン (2面コース)	18,343,590	B級シューター山本	ALL 3面 426万
3	ストライカーズ1945 II (震電)	2,989,400	SYG−中野龍三	ALL けい連 残×3 B×3
4	バトルガレッガ (チッタ)	13,021,990	SDD−かえで	ALL (連) 鳥1 25万 勲章落ち
5	テトリス・ザ・グランドマスター	12′02″75	DAB.S	ALL LV999 グランドマスター
通信欄	最近の新作ラッシュの中、旧作も入荷!!その名も『パワード、ギア』ドリル好きの子供に贈る愛あるゲエムです。『快楽天』の、のろ田のろ美カワE!!デカけりゃ良いってもんですわ、本当に。 http://village.infoweb.ne.jp/~fwnn3419			

ゲームインナミキ明大前

東京都世田谷区松原 2 −27−14 ☎ (03) 5300−5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デイトナUSA2 (中級 T.A)	2′47″87	RISKY(RSK)	ALL
2	ライデンファイターズJET (ジャッジスレイブ)	138,394,844	浮気者TAK	ALL(連)、真ラス 妥協、勲章落ち
3	テトリス・ザ・グランドマスター	11′18″10	NOV	ALL(G・M)
4	ストリートファイターZERO3 (かりん)	7,777,100	NST−にっき〜	ALL
5	餓狼伝説 (ジョー)	599,400	YZS−そりこみパワー	ALL
通信欄	弾銃フィーバロン、ガンバード2 グラディウスIV、レイクライシスと、シューティングの入荷予定が続いています。(掲載される頃には入荷してますか…)B1Fがかなり変更されると思いますので、ご期待ください。 −店長より−			

HI-SCORE 募集掲示板 狙うぞハイスコア!!2

君のおすすめのゲーセンの紹介を待ってます。

マップ付きでよろしくね!宛先はゲーメスト次号予告の「今号の募集」と同じ住所の「ハイスコアゲーセンマップ」係まで!

ICサービス千歳船橋店&経堂店

東京都世田谷区船橋 1 −14− 2 ☎ (03) 3426−8528

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズJET (スレイブ)	110,675,594	AHO	連付 リセット付 フェイズ2 船橋
2	ライデンファイターズJET (フェアリー)	94,230,448	F−MRY−守護月天アニメ化万歳♡(m)	連付 リセット付 フェイズ2 船橋
3	エスプレイド (いろり)	26,079,130	AHO	ALL 2ミス 船橋
4	エスプレイド (祐介)	25,026,140	AHO	ALL 3ミス 船橋
5	ストライカーズ1945 II (フライングパンケーキ)	1,466,800	山の男 Y.O	連付 2−2 経堂
通信欄	多分今ごろは侍魂が好評稼働中ですので人斬り志望の方ご来店ください。スコアラーの方も。それと経堂店の店頭でタコヤキなど売り始めたのでそちらもよろしくです。たこ焼400円。今川焼80円。 私信:AHO君み○むーのビデオどうも産休! by 店員m			

アミューズメントプラザ・タイム艦

東京都豊島区駒込 2 −12− 9 駒込富士ハイツ 1 F ☎ (03) 3910−1777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3	2,861,300	K・T	ALL (P)×2 ザンギ
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	328,400	AAA	ALL
3	ランドメーカー	39,866,290	T$K	ALL−名人
4	テクノドライブ	162.3%	HCM−鎌倉(K♯T)	ALL
5	ゲットバス	11,290g	T・H	パレスにて
通信欄	この号が出ているころ、アクションゲームがいくつか入荷してます。今秋〜冬はアクションゲームが豊作です。出来の良いゲームというのはやっぱりいいものだな、と思うこのころ。秋の夜長、当店にてお楽しみください。ビートマニア3rdもあります。 by T・E			

プレイシティキャロット伊勢佐木町店

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町 3 −95 ☎ (045) 252−1164

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3 (かりん X−ISM)	7,972,000	矢吹	1cALL
2	ストリートファイターZERO3 (ケン X−ISM)	3,406,900	IORI	1cALL
3	ソウルキャリバー (マキシ)	2′32″80	.−³	1cALL
4	ソウルキャリバー (ジークフロード)	3′24″07	D.J	1cALL
5	ライデンファイターズJET (FAIRY)	58,193,194	KGU	PHASE2 連付き
通信欄	秋山さん、及川さん、長い間おつかれさまでした。秋山さんは、仕事の方を、及川さんは、人生いろいろと、がんばってください。 PC伊勢佐木町スタッフ一同			

ACシール神楽坂店

東京都新宿区神楽坂 2 −10 カグラヒルズ 1 F ☎ (03) 3267−8041

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン (STAGE 2)	18,819,820	夏休みモード KEI.O	ALL (連)(同)
2	レイディアントシルバーガン (STAGE 4)	24,800,130	ECM−SSI−S.I	ALL (連)(同)抜き
3	ライデンファイターズJET (スレイブ)	116,025,142	SGL−HOR	フェイズ2
4	サイキックフォース2012 (タイムアタックセツナ)	2′38″77	軍サイキッカー部隊ショッ○ー隊員CYT	ALL (クズ)
5	ドラゴンセイヴァー	1,217,880	スーパーラッキー VEG	ALL(連)ライフ3 設定 2ダメージ
通信欄	ECM−SSI−S.I氏、T³−WIZ氏、ご来店ありがとうございました。WIZ氏が来られた日はちょうど入れ替えでシルバーガンが外れていたわけでして、申し訳なかったです。ちなみにウチの店フィーバロンは入りません。チキショウ。 担当:VEG(涙)			

ゲームパーク江古田店

東京都練馬区栄町 4 − 7 西村ビル 2 F ☎ (03) 3991−6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダードラゴン (2P側)	5,994,850	DKR	ALL 残×0
2	ライデンファイターズJET (ジャッジスレイブ)	144,805,802	PINOER−TAK	ALL (真ボス有)
3	エスプレイド (美作いろり)	35,921,010	H.K	ALL ノーミス ノーボム
4	ファイナルファイト (コーディー)	2,799,730	H.KODA	ALL 残×0
5	怒首領蜂 (Aタイプ−L強化)	515,695,570	やっぱり才能ゼロ素人シューターMSA	2周ALL残×0 1周1億5500
通信欄	We appreciate all of our clienteles who are generous and warm-hearted. We hope you guys remenber us! THANK YOU			

ゲームプラザニューヨーク大船店

神奈川県鎌倉市大船 1 −22−26大船会館 2 F ☎ (0467) 44−0027

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォース2012	2′03″83	むつべ	刹那 ALL
2	サイキックフォース2012	2′21″02	むつべ	ガデス ALL
3	ストライカーズ1945 II	2,818,400	片桐君1周おめでとうそれじゃさようなら	疾風 ALLアドリブ
4	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	85,920	KOFマニアO.S	G愛用 ALL
5	すくすく犬福	115,900	H.K	クイズ地獄モード 55問
通信欄	当店では毎週日曜日にゲーム大会を開催しています。参加希望の方は12時までにご来店ください。また当店ゲーム大会優勝者は、ストIII2nd大会→リオン氏、KOF98大会→加藤氏、ストZERO大会→小野寺氏、ストIII2nd大会→則夫氏になりました。			

ゲームインみとや三河島店

東京都荒川区西日暮里 1 −37−17 ☎ (03) 3806−0019

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイドバイサイド2 (超上級)	2′56″03	D.Hill (D.H)	GT−R
2	ストリートファイターEX2 (シャドウガイスト)	2,852,400	UGG−SAI	
3	ストリートファイターEX2 (七瀬)	2,816,800	LES	
4	バトライダー (Bver.)	20,789,230	UGG−SIN	チームエディット ラスボス
5	エスプレイド (J−B 5th)	26,621,920	YESランプ	残ライフ5/6
通信欄	今月は良いスコアがあって選ぶのに苦心しました。スコアラーの方もたくさん来てくださって、ありがたかったです。当店にはスコアボード、ゲームノート(イラストノートも置く予定)、意見箱などがあります。京成電鉄新三河島駅からすぐです。 スコア担当 亀井			

アミューズメントセンター・ブリッジ

東京都国立市富士見台 1 −16− 8 セクションビル 1 F ☎ (042) 576−3362

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアスver.2 (λ)	35,369,220	AK.RA	1cALL
2	Gダライアスver.2 (ち)	40,903,900	極不惑改めAD	1cALL
3	ライデンファイターズJET	56,379,442	FOX	フェアリー使用
4	デイトナUSA (上級)	3′40″98	ざるはま(優)隊長(欽)(無)	TA.MT
5	ブラックドラゴン	2,600,250	R.M	1cALL
通信欄	ついにビートマニア3rdが入荷しました!!やはり大人気です。1日半聞いていると脳みそとけそうです。みなさま、店員の脳みそをとかしにいらしてください。ポップンミュージックとダンスダンスレボリューションも入荷予定であります。 店員R			

ゲーム・テックイン

神奈川県小田原市国府津2521−1 飯塚商事ビル 2 F ☎ (0465) 49−6535

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	超鋼戦紀キカイオー (ヒーローモード)	3,152,500	MAC	キカイオー 伝説のヒーロー
2	超鋼戦紀キカイオー (ストーリーモード)	959,800	MAC	キカイオー
3	テトリス・ザ・グランドマスター	S7	YOS	11′32″38
4	ブレイカーズリベンジ	12,602,200	KND	ピエール
5	サイヴァーン	21,385,210	KAZ	ヘリオス
通信欄	キカイオー面白いですネ。私はディアナ17がお気に入りです♡ 当店では暖かいコーヒーを入れて みなさまをお待ちしております。ぜひ一度 遊びに来てください。y.E. 吉田くん、最近遊びに来てくれないので、店員が泣いています(笑)。			

ジョイプラザはなまる

東京都北区十条仲原 1 − 8 −27十条ホワイトビルB 1 ☎ (03) 3906−2212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ザ・グランドマスター	S6	T.S	タイム9′21″00
2	ブレイジングスター	22,846,470	てっしー(R)さん	6面 連付き ウィンディナ使用
3	アウトフォクシーズ	13,392,000	K−2	1cALL ベティードゥ使用
4	ラピッドヒーロー	2,838,710	おとやぴっきい	1cALL やっととじゃ
5	サボテンボンバーズ	68,444,600	おとやぴっきい	90面 蜂2匹
通信欄	今回からお世話になりますのでヨロシクです!んで、ニューゲームはともかく(泣)古めのゲームはやたらに在庫ありますんで、そこいらのスコアを狙いたい方は来てみてください。これを機にニューゲームもっと入れましょう店員! by 今回の担当 胡子			

GAME DEL・RAY南口店

東京都保谷市ひばりが丘 1 − 4 − 3 外山ビル 1 ・ 2 F ☎ (0424) 24−3703

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3 (かりん)	3,886,400	HIT	ALL
2	ストリートファイターZERO3 (ケン)	3,654,900	串の2本刺し	ALL
3	ソウルキャリバー (ソフィーティア)	1′32″57	八丁堀	ALL
4	テトリス・ザ・グランドマスター	14′28″26	たまサン	GRADE S8
5	ライデンファイターズJET (SLAVE)	65,683,792	BBB	ALL
通信欄	この秋一番の新作ゲームは「ダンスダンスレボリューション」でしょう。11月上旬には入荷する予定です。3rdMIXも大人気! HPにも遊びに来てください。掲示板にお気軽にカキコしてください。 URL://www.alpha-net.or.jp/users/jths7714/DELRAY.htp			

イッポードーゲームステーション

静岡県藤枝市駅前3－4－4　☎（054）643－6450

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ラストリゾート	535,500	SDD−KRQ	ALL
2	キングオブモンスター	511,100	SDD−KRQ	ALL
3	ストリートファイターEX2	1,655,100	ギンガグリーン	ALL
4	首領蜂（Bタイプ）	16,147,690	SDD−KRQ	2−4
5	ラギ	290,040	SDD−KRQ	ALL

通信欄

GAME OFFいろは

静岡県浜松市高丘東1－1－3　☎（053）439－4536

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ（疾風）	2,619,100	A・K	1coinALL
2	エスプレイド（美作いろり）	32,430,870	SDC　かえで	1coinALL
3	ダライアス外伝（最終Z）	11,669,200	ACE一龍	1coinALL A−C−F−J−O−U−Z
4	ぷよぷよSUN（ふつうモード）	543,621	M・K	1coinALL MAX14連鎖
5	セガラリー2（プショー）	4′00″03	野田名人会CGZ	チャンピオンシップ M

通信欄
やぁみんな打ってるかい?ついに出たぜ快楽天。今回も対戦が熱いぜ！漢と漢の戦い、日と米の戦い、白いタイツと青いタイツの戦いすごいぜ。うおうう。こんな当店に凄腕の玄人求ム。
P.S.風州さんと打ちてぇ…。　by　坊や好&オヒキ知

マッドマウスPART－Ⅱ

神奈川県川崎市中原区新城1009久我ビル1F　☎（044）751－8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（X−ISM　チュンリー）	4,774,800	ZEE	1cALL
2	ストリートファイターZERO3（X−ISM　ロレント）	4,148,100	DRA　カモメカモメカモメカモメカモメ	1cALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（テリー、マチュア、舞）	559,200	I,K	1cALL
4	レイディアントシルバーガン（STAGE　4）	18,910,960	TTR	1cALL
5	レイディアントシルバーガン（STAGE　2）	17,351,840	DAL もっと時間くれー	1cALL

通信欄
今回から当店もゲーメストに載せていただくことになりました「マッドマウスPART－Ⅱ店」です。お店こそ小さいですがマシン揃えには自信があります。また当店の場所はJR南武線は武蔵新城駅から歩いて約5分ほどの新城西通りの中にあります。遊びに来てください。

ゲームコンドルPART－Ⅱ

静岡県静岡市鷹匠3－1－13スカイコーポ1F　☎（054）255－4363

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダークロス㊊	10,000,000+α	SDD−XPD−APEX㊍	9周目3面にて達成
2	バツグン㊊	16,343,640	SDD−ASD−ZABADAK	ALL Bタイプ
3	バトライダーVer.B	8,320,720	SDD−HLD キティ夫	1周ALL ショーティ×3　S窓
4	怒首領蜂	411,454,720	SDD−DLX−APEX	C−S 2周ALL
5	バトルガレッガ	10,785,630	SDD−Drクマヒゲ	4号機ALL

通信欄
ゲーメスト読者のみなさま初めまして静岡の50円ゲームコーナー、コンドルパートⅡです。今号よりハイスコアを集計していただくこととなりました。以後よろしくお願いします。HP開設してます。
http://www2.tokai.or.jp/con/index

ゲームinプリンス

静岡県清水市天神1－2－6　☎（0543）64－8012

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（チッタ）	13,516,310	SDD−かえで	ALL
2	エスプレイド（美作いろり）	32,658,140	SDD−かえで L5円500バ20%	ALL F−AUTO2P
3	ライデンファイターズJET（SLAVE）	114,836,188	TSY−YJI	PHASE2
4	カオスヒート（美月）	800,650	Y.S	30% 15′54″26
5	中華大仙	709,800	TSY−YUI	ALL

通信欄
天地を～　4826000ALL KEN
キカイオーが入ってガレッガが消えちゃたー。
伊豆のニラヤマから『天地を喰らう』をやりにきてくれた方、申し訳なかったです。　飯田君元気?　いまは見栄王がいい。

AMスペース・ゲームワールド

神奈川県横浜市港北区綱島西1－10－10吉田ビル2F　☎（045）545－5220

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1943改	3,176,570	人外へなちょこ大王 H.N	ALL
2	ボンジャック	3,583,620	車銃吉男　T.O	58面　50面以後キツイ
3	ドンキーコングJr	130,300	KON　コニタン	4−4
4	フリッキー	9,854,710+α	H.S	299面 残り1機カンストです
5	ペンゴ	655,350	車銃吉男　T.O	5匹設定 4−12　カンスト

通信欄
当店レトロゲームに自信あります。店内に常に10台以上あります。大会イベント時ハデなものでなければコスプレ可。ノートあり。レトロ基板もちこみ可。スーパーロツモーティフ、三輪サンちゃん、持ってる方はぜひ当店に!!（笑）来店時、道迷ったらTELを。

ゲームセンターだいおう

岐阜県岐阜市宇佐南3－7－5　☎（058）274－3295

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア3rdMIX	362,507	DAIOH	1COIN ALL
2	ライデンファイターズJET（SLAVE）	69,935,416	DIO	ステージ? 1COIN
3	テトリス・ザ・グランドマスター	12′58″05	LAC−HERO	ランク　GM
4	ブラッディーロア2（マーベル）	9′09″98	M・Y	1COIN ALL
5	ハイパービシバシチャンプ	39″83	もけ	タイムアタック

通信欄
ってなわけで、今月（11月）23日は「ゲームの日」ご存じ国民の休日です（笑）当店では、毎年記念品をご用意しておりますが　これと並行して差し上げますのが当店の創立記念タオル、一部の地域でプレミアまでついてる「だいおうタオル」ってのがこれです（笑）ぜひこの機会にGET!

ビッグウェーブ御殿場駅前店

静岡県御殿場市新橋1991　☎（0550）83－6740

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー（ソフィーティア）	1′22″04	DTH−LEF withA.K	ALL
2	サイキックフォース2012（刹那）	1′48″59	XYZ	ALL
3	ストリートファイターZERO3（Z−ISM、ロレント）	4,094,600	YUD	ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（大門、ヤシロ、マチュア）	564,200	YUD	ALL
5	マジカルドロップⅢ（ひたすらモード）	10,008,364	TSU	

通信欄
ビートマニア3rdMIXにつづき、ダンスダンスレボリューションも入荷がきまりました。詳しい月日はまだ未定ですので、楽しみに待っていてください。
店員MRT

ゲーム・コンドル駒形本店

静岡県静岡市駒形通り1－1－33　☎（054）253－0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	466,100	如月　凉	ALL
2	超鋼戦紀キカイオー	667,900	GPO	ストーリーモード キカイオ　ALL
3	超鋼戦紀キカイオー	2,360,000	如月　凉	ヒーローモード ディクセン
4	ライデンファイターズJET	54,892,050	如月　凉	実践1面 ミクラス
5	エスプレイド	11,735,170	MJY	いろり ラスボス

通信欄
上記の品以外では、ストZERO3、パチンコリアクションが、入っています。ぜひプレイしに来てください。

アミューズメントJ・岐阜店

岐阜県岐阜市北一色2－1－29　☎（058）247－7980

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（かりん）	2,531,000	JUN	ALL Z−ISM
2	ストリートファイターZERO3（ケン）	1,965,200	KEN	ALL Z−ISM
3	ストリートファイターEX2（ガルダ）	1,570,200	TPP	ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（テリー・アンディ・ルガール）	3,720,000	M.H	ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（アテナ・庵・社）	359,000	A.T	ALL

通信欄
当店では、最新作、格闘以外に麻雀ゲームをいろいろと設置しています。熱く盛り上がっているのは対戦格闘がメインですが、サッカーや麻雀でも盛り上がっています。TV台は全て50円でやっております。みなさん、ぜひ一度ご来店ください。

アミューズメントJ・大垣店

岐阜県大垣市築捨町3－119　☎（0584）88－0862

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スパイクアウト（リンダ）	468,110	SPK	ALL
2	ストリートファイターZERO3（かりん）	2,637,000	JJN	ALL Z−ISM
3	ストリートファイターEX2（ほくと）	2,380,600	UMA	ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（社、ルガール、紫舟）	387,000	CCB	ALL
5	ソウルキャリバー（リザードマン）	2′51″50	T.Y	ALL

通信欄
スパイクアウトなど最新作もいろいろと入荷しています。対戦は、格闘、サッカー、麻雀などいろいろなジャンルで熱く盛り上がっています。だんだんと寒さを感じる季節になってきましたが、当店で熱い対戦をしてみませんか。みなさん、ぜひ一度ご来店ください。



ゲーム・ブルース

岐阜県大垣市高屋町1-43　第1ビル1F　☎(0584)82-6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	477,400	S.F(スーパーファミコン)	テリー、庵、ラッキー　1cALL
2	エスプレイド	16,779,580	A.S	1cALL
3	ストリートファイターZERO3	2,948,900	KM㊣	1cALL　豪鬼
4	ソウルキャリバー	2'19"85	MAS君	ミツルギ 1cALL
5	ソウルキャリバー	2'48"67	HIR店員	ナイトメア 1cALL
通信欄	グリ°くん借金返却ご苦労さまでした。みなさんも彼のようにならないようにがんばって仕事をしましょう。話は変わりますが当店では、もしかしたらビートマニア3rdM.Xが入るかもしれないので、入荷したら来てください。う゛ーん、ほしい、ほしい、ほしいよ~ん!			

プレイステーション・プラスワン

新潟県白根市小坂148-1　☎(025)373-6634

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン	20,759,290	長岡人 ANDET-H・T	4ルート ALL
2	ストリートファイターZERO3(かりん、Z-ISM)	9,999,999	長岡人 NAL-NEO	ALL
3	ライデンファイターズJET(スレイブ)	112,123,498	長岡2号T-You 長野ではどうもでした	ラスボスまで
4	エスプレイド(J-B　5th)	19,949,800	長岡人3号 M・S	ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98(オロチチーム)	657,900	長岡人4号 ELT	ALL
通信欄	今回は、スコア申請が長岡勢一色です。いつも遠くからご苦労さまです。また来てネ♡Newゲーム続々入荷中です。ビートマニア3rdMIX何とか入荷しました。コレが載るころは100円になってるハズ?オススメはキカイオー。みんなでやるとけっこうハマる可能性大!!			

ゲームランドおにごっこ

三重県松阪市日野町駅前通りベルタウン2F　☎(0598)21-1211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア3rdMIX	(グレート数 .12)	KIM	ALL　エキスパート　テクノ
2	超鋼戦紀キカイオー(ボロン)	2,086,800	TAG	ALL　ヒーローチャレンジモード
3	超鋼戦紀キカイオー(ラファーガ)	928,000	MBA	ALL ストーリーモード
4	ストリートファイターZERO3(かりん)	9,999,999	TAG	ALL
5	レイディアントシルバーガン	12,745,210	TTT	ALL
通信欄	ビートマニア3rdMIX、アスラ斬魔伝、ホットギミック快楽天も、対戦台で、好評稼働中!!その他、新作、続々入荷予定あります。　店員　TAG			

プレイシティキャロット納屋橋店

愛知県名古屋市中区栄1-2-6　名宝会館B1F　☎(052)204-0237

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー	1'49"15	SOuJ-AMO㊧	ALL ミツルギ
2	アストラスーパースターズ	59,885,500	ASG-如月浪人-RiN	ALL Ⓟ×15 Ⓢ×3 Ⓥ×1
3	極上パロディウス	3,026,700	肉球先生㊋	スペシャル こいつ㊇付
4	ガンバレット	237,416	たら。	ALL Ⓑダブル㊇付
5	テトリスプラス2(パズルモード)	1,840,700	時間つぶし-如月浪人-Ⓡ	ALL　助手子 NewVer.
通信欄	『レースオン』がかなりいい感じです。このゲーム、真面目に顔を取り込むより、雑誌などからイラストや写真を取り込んでプレイした方が数倍楽しめます。オススメは、湯川専務や○かた三四郎。本当、爆笑します。さあ、ネタを持ってナムコのお店でレースオン!			

AMパーク・タカラ島アルプラザ小松店

石川県小松市園町ハ23-1アルプラザ平和堂2F　☎(0761)24-0260

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3(ソドム)	4,146,300	???	ALL X-ISM
2	ストリートファイターZERO3(ロレント)	2,765,200	S.T	ALL V-ISM
3	マーヴルvsカプコン(チュンリー、シャドウレディ)	3,586,700	美鈴キサラギ	ALL
4	ストリートファイターEX2(シャロン)	2,136,700	IRSA-428	ALL CPUキャラ乱入
5	サイキックフォース(マイト)	4'11"01	K.K	ALL
通信欄	当店では、キカイオーが一部の常連さんにとても人気があり大変盛り上がってます。またビートマニア3rdMIXも大好評稼働中です。ビートマニア景品も数多く揃いました。11月21日には、リニューアルオープンもいたしますので、この機会に遊びに来てください。			

ゲームランドPOPS

滋賀県彦根市高宮町太田2073　☎(0749)27-5759

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3	3,749,200	eiemu	X-ISM　サクラ
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	613,400	KLZ	社、バイス、イオリ
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	450,800	TMR	社、タクマ、マリー
4	バーチャロンオラトリオタングラム	5'11"70	RGB	アファームドB
5	バーチャストライカー2 Ver.99	+16	T.K	
通信欄	ビートマニア3rdMIX好評稼働中につき、店員の頭もクラクラ状態です。みなさんもっと私をクラクラさせてください。お待ちしております。ちなみに山親父はもういません。			

ゲームファンタジーランド・ナイル

愛知県名和町3番割上40-2　☎(052)601-7817

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	444,000	K.S	テリー・マリー・キング　ALL
2	ストリートファイターZERO3	3,720,400	ナンバーワン	ケン　X-ISM ALL
3	ストリートファイターZERO3	3,035,900	ブロンとラッシュと赤ラーク	バーディ Z-ISM　ベガ
4	ストリートファイターZERO3	2,813,000	H.T	ザンギエフ X-ISM ALL
5	リアルバウト餓狼伝説2	1,332,900	T.Y	山崎竜二　ALL
通信欄	ビートマニア3rd、テトリスGM、弾銃フィーバロン入荷したっス。あとレーシングゲームも増えて店内がにぎやかになったっス。ハイスコアはいつでも受付てますので気軽に言いに来てほしいっス。次はグラディウスとジョジョが入るっスよ。　スコア担当　KAM			

ファイナル松任店

石川県松任市安田町38-1　☎(076)275-0523

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3(かりん　X-ISM)	6,690,200	AHO	1クレジット改造なし・ALL
2	ストリートファイターZERO3(豪鬼　Z-ISM)	2,916,200	M.K	1クレジット改造なし・ALL
3	ストリートファイターZERO3(ソドム　Z-ISM)	2,602,800	GPM	1クレジット改造なし・ALL
4	ストリートファイターEX2(ガルダ)	1,996,000	PRO	1クレジット改造なし・ALL
5	パズルボブル	36,027,630	FNL	1クレジット改造なし・30回
通信欄	近所のゲーセンやゲームコーナーが次々と姿を消している今日このごろ、みなさんいかがおすごしですか?当店は100円2ゲームにこだわって営業しています。ぜひ、お越しください。(10月中は諸事情によりお休みが多くてスミマイセンでした)　by　店員			

ゲームスクエア・ゴジラ

滋賀県大津市大江2-17-25　☎(077)545-1100

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98(庵、クラーク、ロバート)	574,600	HT　マックス	ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98(テリー、アンディー・ジョー)	553,300	R	ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98(オロチチーム)	566,800	CFC	ALL
4	ストリートファイターZERO3(さくら)	3,516,500	青パン　サガ夫	ALL X-ISM
5	ストリートファイターZERO3(チュンリー)	3,115,900	NON(美人ギャル)	ALL X-ISM
通信欄	夏に弱いわたしこのごろやっと涼しくなりゲームに全力投入してますが少々懐が寒いです。　by　FF			

ゲームステーション64ヒット

愛知県名古屋市瑞穂区弥富通3-9坂野マンション1F　☎(052)834-9036

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98(テリー・アンディ・イオリ)	400,000	B?B(?軍団隊長)	ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98(テリー・アンディ・イオリ)	397,000	A?A(元?軍団)	ALL
3	ストリートファイターZERO3(RYU)	1,913,000	横井　修一(S.Y)	ALL
4	超鋼戦紀キカイオー(パルシオン)	1,026,300	横井　修一(S.Y)	ALL
5	ショックトルーパーズ(マリービー)	13,326,600	山下　雅弘(Y.M)	ALL
通信欄	当店では、なつかしいゲームから新しめのゲームまで、幅広いジャンルでACを盛り上げています。なお、ALLクリア、ハイスコアを達成されたお客さまには、素敵なアーケードボーナスを用意させていただいています。今まで以上にがんばりますので、よろしく!!			

ゲームプラザ・トンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1-16-8第1Uコーポ1F　☎(052)452-0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ザ・グランドマスター	11'49"33	FKK-UTP NOV	16万点　GMまで全消しなし
2	サイキックフォース2012(ウェンディー)	2'18"41	KUS-竜翠玉 ウェンディも俺のもの	ALL
3	サイキックフォース2012(パティ)	2'05"41	KJS　竜翠玉 パティは俺のもの	ALL
4	サイキックフォース2012(キース)	1'40"06	KUS-竜翠玉	ALL
5	スペースボンバーVer.B	9,841,600	もうちょっとやります NGK	ALL　連付 残×0
通信欄	トンガから、初の全国一位のスコアが出ました。KUS君おめでとう。でもスコアラーは増えません。みなさんスコアを出しに来てください。新作入荷はいいほうだけど、レゲーはまったくない(というほどではないですが)トンガ王国でした。			

タスコピア江崎店

岡山県岡山市江崎468－9　☎（086）274－4384

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	超鋼戦紀キカイオー（ワイズダック）	874,800	SPN-SZN-AJK	ストーリーモード ALL
2	バトルトライスト（ツァイ）	210,300	TOMMY.K	ALL
3	ストリートファイターEX2（シャドウ）	1,945,500	SPN-㋡-YAN	ALL シャドウ㊒
4	バトルガレッガ（ガイン）	14,214,220	R/R-LON 初クリア達成!!祝	ALL鳥260万 予選1059万
5	電車でGo!（山陰本線EX）	139.8km	IFS-AMD-K6T	GOOD×3 77点

通信欄：大阪のPHANTOM氏、ガインのプレイやお話ありがとうございます。OUK氏遠征時はお世話になりました。また年末にいこうと思います。そんときはまたヨロシク!!
スコア担当　LON

スーパーパンキーズbyミレニアム

岡山県岡山市表町1－11－18　ファンクビルB1　☎（086）227－7888

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	480,000	RAY	1cALL 秘書チーム
2	ソウルキャリバー	1'40"60	SYG－CFK－CCあうく欽	1cALL 20秒落ち（笑）
3	ストリートファイターⅢ2nd	6,237,700	和YMG	ゴウキ面まで 対戦者求ム
4	ランドメーカー	30,842,570	六条　隆	1cALL　9段 やったよまろ君
5	超鋼戦紀キカイオー	788,400	SPN－SZN－AJK	1cALL クイズダック使用

通信欄：

サンゲーム岡山

岡山県岡山市中央町3－8　☎（086）231－4051

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（R.ミカ）	7,196,800	SAN③	ALL ㊟ モード無
2	ストリートファイターZERO3（E.本田）	4,011,800	京都ツアー前夜祭	ALL ㊟ モード無
3	ストリートファイターZERO3（キャミィ）	5,352,000	ZZZ七首	ALL ㊟ モード無
4	鉄拳3（ジュリア、チェン）	1'43"80	PIG	ALL
5	モンスターランド	残8068GOLD	さくらほえ	ALL ㊟

通信欄：びぐ丼氏、FAD－IDA氏、ご来店ありがとうございました。またのご来店を常連一同心よりお待ちしております。そういえばBANRI君最近こないけど、どうしたの？（笑）
by　ワッペン

ミスティッグ堀川店

広島県広島市中区堀川町6－4　☎（082）247－2335

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（ゴウキ）	3,514,300	ぎゃり	1c ALL X－ISM
2	ストリートファイターZERO3（ケン）	3,212,900	YOU	1c ALL X－ISM
3	ストリートファイターZERO3（かりん）	5,359,400	ヴァルドリッヒC	1c ALL X－ISM
4	ストリートファイターZERO3（キャミィ）	3,140,300	KAE	1c ALL X－ISM
5	サイキックフォース2012（刹那）	2'27"56	KAE	1c ALL

通信欄：冬だけど対戦熱有！店員ハマリ闘魂烈伝3、おタケさんハマリオラタン、沖健ハマリキカイオーetc、格ゲーALL50円デス。
ノート　コミケ日程表とかもあります。　学制服好き店員沖健
オラタン通信　CPUが妙な技覚えました、使えない技まで…

ハイテクセガ廿日市店

広島県廿日市市本町4－22　☎（0829）32－9530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイブレーサー（初級）	9'07"701	AHO	エクストラ 周回モード
2	レイブレーサー（中級）	10'09"616	AHO	エクストラ 周回モード
3	レイブレーサー（上級）	13'09"800	AHO	エクストラ 周回モード
4	レイブレーサー（超上級）	9'01"763	OSM	エクストラ 周回モード
5	バーチャストライカー2　Ver'98	+23	A.T	アルゼンチン 使用ALL

通信欄：日変わりイベント実施中。内容は…秘密です。お店に来て確認してちょーたい！あと、最近、ハイスコアの応募が少なくなってきました。オーシャンハンター・スパイクアウトの新作もあるので、ハイスコアが出たらノートに記入してね。

プレイシティ・チャレンジャー

大阪府守口市土居町8－11　☎（06）994－7476

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2	2,685,700	FUJ	シュウ使用ALL 乱入×2
2	ストリートファイターZERO3	4,046,900	赤ドラ図	ザンギエフ使用 ALL X－ISM
3	ライデンファイターズJET	66,148,668	GTW	LV45 ジャッジスピア
4	ライデンファイターズJET	65,384,036	Air－Bug	リアルバウト2面 ミクラス使用
5	超鋼戦紀キカイオー（ヒーローチャレンジモード）	2,487,300	マミーポコ7	ティアナ17使用 地球最強ヒーロー

通信欄：ビートマニア3rdMIX・カオスビート・キカイオーなどいろいろと新作も入荷して盛り上がりをみせています!!BM3の特訓はぜひ当店で☆カオスビート面白かったです☆またアクションゲームもいろいろ出てほしいですっ☆
by　店員氷室and店員A.K

チャレンジャー山本店

大阪府八尾市本町1－7－5　☎（0729）95－0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー（アスタロス）	1'43"49	ハカセ	ALL
2	ビートマニア3rdMIX	378,512	DR.D	ALL
3	ビートマニア3rdMIX（エキスパートモード）	1,044	Jam兄	テクノ グレート回数
4	ビートマニア3rdMIX	817	D・G	ボーカル グレート回数
5	カオスビート（ヴォート）	764,370	B&B	45%

通信欄：

TiLT堺東

大阪府堺市中瓦町2－3－12バーターサカモトビル　☎（0722）24－6808

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（ラルフ・クラーク・レオナ）	417,600	ELT	ALL
2	電車でGo!2高速編3000番台（田沢湖線）	360.6km	KSO－SAKI	ALL　雫石通過 E3系使用
3	ランドメーカー	49,062,280	ガルヴァ	ALL　裏面 ガイラ使用
4	サイキックフォース2012（刹那）	4'41"17	スプリント	ALL
5	サイキックフォース2012（エミリオ）	5'58"17	せびあ	ALL

通信欄：ビートマニア3rdMIXが入荷しました。スコアの申請数も少しずつ増えてきてイイ感じです。サイキックフォースとストリートファイターⅢが人気があります。

ゲームプラザ・アミュー

兵庫県西宮市松籟荘7－5　竹林ビル2F　☎（0798）52－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズJET（スレイプ）	156,167,208	AXION－H.Y㊡	ALL
2	弾銃フィーバロン（C-TYPE BOM 4発）	1,947,510	フィーブロン㊋	ALL　タイムアタックモード
3	ガーディアンフォース（1P）	13,841,240	チェスメン	ALL
4	ストリートファイターZERO3（キャミィ）	4,612,100	尚	ALL X－ISM
5	ストリートファイターZERO3（ローズ）	2,721,900	1万25歳の彼	ALL Z－ISM

通信欄：今回は書くネタがない。

プレイスポットジョイジョイ倉敷店

岡山県倉敷市新田2971－1　☎（086）427－1588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（X－ISM春麗）	4,278,100	ケンキチ	1cALL
2	ストリートファイターZERO3（X－ISMキャミィ）	2,518,000	DAI－F	1cALL
3	メタルスラッグ2	4,545,980	あきさん	1cALL
4	熱血硬派くにおくん	408,150	CIK	3周目4面 GAMEOVER
5	R－TYPE	入荷しました		

通信欄：ビデオゲーム10円コーナーを開設!!基本的にレトロゲーム系を、そちらに当てるからみに来てみるが吉。R－TYPE、イメージファイトほかほどよく遊べるようになってるから来々々々。てなわけでお待ちしております。ガレッガも魔法大作戦もあったりします。（笑）

げーむ倶楽部ツイスター

滋賀県八日市市東本町6－55　ジャンティ21　☎（0748）23－8717

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（さくら）	3,940,600	ま～しへ	X－ISM 1cALL
2	ストリートファイターZERO3（かりん）	3,759,500	うにっち	X－ISM 1cALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（バイス、社、ブルーマリー）	612,400	まーしへ　（今だに1位健在です）	1cALL
4	ライデンファイターズJET（MICLUS）	91,201,424	KAZ－UMA	連付き
5	コットンブーメラン	6,067,800	NBK	STAGE　5

通信欄：10月4日に第2回ツイスター杯KOF98大会を行いました。前回優勝者が早くも敗退。優勝はNBK君になりました。オメデトウ！
第3回の大会は誰が優勝するのか？今度は熊木君、磐田君かならず参加してください。当店の大会はハイレベルですヨ。　by　しいくん

ゲームステーション

京都府宇治市宇治壱番70エスペール701　1F　☎（0774）24－6830

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	510,500	YA	アンディ、チョイ、庵　ALL
2	ガンダーラ	1,480,110	たもつの銃弾嵐講座 ヘボイのみたい（笑）	ALL　ラスボスまでノーミス4設
3	西遊降魔録	267,320	ラスボスはみれるかも？　そうか。	5面 沙悟浄使用
4	ティンクルスタースプライツ（ストーリーモード）	1,783,500	APR－YATのLD予約した六地蔵美樹原	LV8　通常残機 ノーミスランク4
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,928,600	はるな。	藤崎四季折々 ALL

通信欄：9月29日より、毎週火曜日夕方6時ころからぷよぷよ通の対戦会が行なわれています。これはと思う方はぜひお越しください。「はるな」さん、遠方よりどうもありがとうございます。'98の3on3大会優勝のチーム胃いーずのみなさま、優勝おめでとうございます。

ネオ・アミューズメントスペースa－cho

京都府京都市中京区寺町四条上ル東大文字町302－303　☎（075）251－2333

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ザ・グランドマスター	11'58"73	うる	
2	スペースボンバー（Ver.B）	8,774,500	RST－たもつ	10万ボーナス×2（ALL）
3	スーパーストリートファイターⅡX	1,645,800	MSR	ケン使用 豪鬼出現→負け
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	543,900	MSR	これが限界かな～？
5	エスプレイド	24,004,500	ゲーキチ君（R.A）	♡×4バリア半分 J－B5th

通信欄：はじめまして！今回より載ることになりましたんで、ハイスコア大募集です。（特にビートマニア2nd&3rd）
その他、いろんなイベント開催してますのであそびに来てね～。
北部ビートマニア軍団のみなさん元気～？店員ちば。

ジョイランドタイトー天六店

大阪府大阪市北区天神橋6－4－9　☎（06）351－1503

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズJET（スレイプ）	151,307,242	I.H	1c ALL ㊟
2	サイキックフォース2012（刹那）	2'44"42	NYU　小川　河豚	1c ALL
3	ビートマニア3rdMIX（エキスパート：テク）	1242－9－1－8	庵仕様人	1c ALL 集中力無さすぎ
4	ストリートファイターⅢ2nd（ケン）	4,564,700	Y.S	1c ALL
5	ランドメーカー（桜蛋子）	79,518,380	FEV－EX.㋟	1c ALL 1P側

通信欄：サイキックフォース2012の対戦台が2台に増えました。各地区からサイキッカーも集ってきていて、対戦がさらにヒートアップしてきていますので、みなさん遊びに来てください。同時に、スコアラーの方もお待ちしてます。　by、非道なウェンディー使いMAX－C

アミューズメントワールド・モモ

大阪府寝屋川市萱島本町4－13　☎（0720）23－6995

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	弾銃フィーバロン（Bタイプボム）	6,628,760	SRA	ALL（スコア）
2	弾銃フィーバロン（Cタイプ）	2,003,208	YUR	ノーミス（タイムアタック）
3	エスプレイド（いろり）	29,956,100	SRA	ALL
4	怒首領蜂（Aタイプレーザー）	207,125,030	AGF	2－7　（火蜂）
5	ストリートファイターZERO3（さくら）	4,133,400	YUR	ALL

通信欄：こんにちは、モモの店員です。もうすっかり寒くなりましたネ、でも、大丈夫です弾銃フィーバロンの弾をアチョー避けして身体はホットになってます（笑）。

スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前1－10－10 ☎(092) 682－0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3 (サクラ Z－ISM)	4,168,100	やったぜ、やっとハイスコア! D・J	1c－ALL
2	ストリートファイターEX2 (七瀬)	2,786,600	MAI君にあーげーる KAZ－ASR－あみ	ALL 乱入×2 1ミス
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 (京・柴舟・真吾)	443,000	D・J	
4	リアルバウト餓狼伝説2 (ブルーマリー)	1,414,100	まだだいK。 K・Y	1c－ALL
5	ビートマニア2ndMIX (ノーマルモードスコア)	418,269	D・J 前田	
通信欄	夏も終りすっかり肌寒くなってきましたが、当店"ビートマニア3rd MIX"は燃えております。なんと1プレイ100円です。 みなさんぜひホットでハートフルなスーパーアカトンボへ遊びにきてね。 スタッフ一同お待ちしております。			

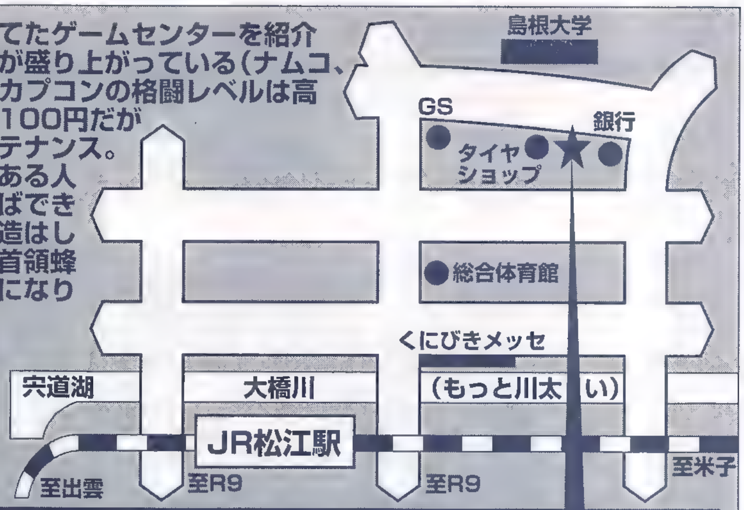
ゲームプラザ・ショールーム

熊本県熊本市黒髪5－4－62 ☎(096) 343－9831

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズJET (スレイブ)	130,859,892	YST－すみれ姫	ALL 週付 (1P側)
2	ライデンファイターズJET (フェアリー)	81,709,364	MO氏	フェイズ2 週付 (1P側)
3	ソウルキャリバー (ソフィーティア)	1'37"57	元祖CM女王 (赤い水性ペン)	ALL (手連)
4	ソウルキャリバー (シャンファ)	2'35"28	使用は赤にかぎる♡	ALL
5	ライデンファイターズ2 (チェイサー)	108,387,850	ATS－LKC御大	ALL(1P側) (手連)
通信欄	今回から集計に参加させていただきます。 近隣・遠方問わず、スコアに興味のある方は、ぜひともご来店ください。 今後ともよろしくお願い致します。 P.S.しんちゃん、ますちゃん連絡ください。(犬福繁養中)			

- 僕がよく行ってたゲームセンターを紹介します。対戦が盛り上がっている(ナムコ、セガ、SNK、カプコンの格闘レベルは高い)1PLAY100円だが納得いくメンテナンス。
- 店長が理解のある人なので、言えばできるかぎりの改造はしてくれる。怒首領蜂の件はお世話になりました。

(推薦:福岡県スコアネーム出雲良子の●●??君)



プレイシティキャロット島大前

島根県松江市西川津町1147-15 Tel.0852-27-6428
営業時間9:00～24:00年中無休

プレイシティ中央町店

鹿児島県鹿児島市中央町34－10 ☎(099) 252－8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア3rdMIX (エキスパート・テクノ)	グレート数1,122	MAO	ALL
2	ビートマニア3rdMIX (ノーマル)	385,169	MAO	ソウル－ヒップホップ－ハウス－ワールド
3	超鋼戦紀キカイオー (ローチャレンジモードティアナ17)	261,400	♡♡♡	ALL
4	テトリス・ザ・グランドマスター	15'33"46	WGFC－NON㊇	ALL S8
5	弾銃フィーバロン (C－BOM－4)	6,138,920	ISO	ラスボスまで
通信欄	ビートマニア3rdMIXが9月18日に入荷しました。ビートマニアがすごく上手でまた、プレーマナーのいい方が常連になってくださり、とてもうれしいです。弾銃フィーバロン・キカイオーも9月下旬に入荷しました。ぜひ遊びに来てください。			

ゲーム・ストリート

愛媛県西条市大町1699－4 ☎(0897) 53－5783

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	弾銃フィーバロン (TYPEB・ROLLTYPE)	5,866,570	SoDoM改	ラスボス スピード3速
2	エスプレイド (祐介)	21,660,190	ATFくん㋐	ALL 残6－1
3	エスプレイド (J－B)	14,728,310	なんちゃって みーくん♡	ラスボス
4	エスプレイド (いろり)	28,202,370	SoDoM改	ALL 残6－5
5	ストライカーズ1945 II (フライングパンケーキ)	1,939,600	VLIO	2－5
通信欄	当店では、ただ今ハイスコアを募集しています。腕に自信のある人や興味のある人は、ぜひご来店ください。 対戦相手も募集していますので、みなさまのご来店お待ちしています。			

アミューズメントZiZZ大竹駅前店

広島県大竹市新町1－2－3大竹ニチエービル1F ☎(08275) 3－5994

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	魚ボコ	5,356,300	Y.O	ALL
2	ソウルキャリバー (ソフィーティア)	1'43"02	ISO	ALL
3	ソウルキャリバー (ナイトメア)	2'40"25	EVL	ALL
4	ソウルキャリバー (リザードマン)	2'17"07	ISO	ALL
5	ソウルキャリバー (ジークフリート)	3'11"27	EVL	ALL
通信欄	デットオアアライブ++入荷! ストZERO3全国大会に当店より1名出場しました。 対戦はオラタン、ソウルキャリバー、ZERO3、デトアラ、KOF'98などがあります。			

アミューズぽぱい国際通り店

沖縄県那覇市安里2－4－3カプセルインオキナワ1F ☎(098) 863－5765

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズJET (スレイブ)	116,122,888	I.I.I	PHASE－2
2	ストリートファイターZERO3 (ブランカ)	5,433,300	WSV	ALL
3	レイディアントシルバーガン (STAGE2)	10,807,520	R.A	
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 (アンディ・テリー・クラーク)	489,200	BBE	ALL
5	エスプレイド (美作いろり)	24,672,640	F.V	ALL
通信欄	全国各地で頑張っているぽぱいの常連だったみなさん元気ですか?たまには手紙や電話くださいネ!11月ごろバーチャロンオラタンの大会を予定しています。そのときはぜひたくさんの参加をお待ちしております。			

ゲームステージ・ビート

香川県高松市花ノ宮町3－2－2 横井ビル1F ☎(087) 868－6007

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド (相模祐介)	23,743,970	CIM(マシーン)	ALL 残×3
2	レイディアントシルバーガン	19,003,960	KIN	ALL STAGE－4
3	バーチャストライカー2 Ver'98	+17	TAO	失点0
4	ソウルキャリバー (アスタロス)	1'59"50	TTT	ALL
5	ロジックプロ	51,762	708(へっぽこ仮面シューター)	STAGE－F5
通信欄	当店では、お客さまのリクエストに応えてレトロゲーム(～90年)を毎週入荷します。思い出のあるゲーム、やってみたいゲームがあるのなら当店でリクエストしてください。まずは「究極タイガー」、「天地を喰らう」を入荷してみました。			

ゲームプラザ・レッツ

広島県広島市南区松原町4－8駅前マンモス2F ☎(082) 263－2442

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	弾銃フィーバロン	4,850,194	HIR	ラスボス C－R－3
2	エスプレイド	27,943,100	HIR	ALL 残5 JB－5th
3	怒首領蜂	375,353,970	MIH	2－7 C－TYPE S
4	スーパービシバシチャンプ	88	NKP	1コイン ALL
5	ストリートファイターEX2	2,921,500	K?M	シャドー
通信欄	はじめまして。今月から載せて頂くことになったレッツです。 対戦台がかなり熱く中でもKOF98やバーチャファイター3tbにバーチャは広島県最強だと自負しています。我こそはという人ご来店待ってます。あとスコアーラーも募集中です。			

次回の狙うぞハイスコア!!2の締切日は、

1月10日(日)

を予定しています。

※合併号のため締切日にご注意ください。

ゲーセンマップを募集しています!

また、当コーナーでは新規掲載希望のストック受け付けも募集しております。半年でも1年でも待てるというお店の方、店住所・電話番号などの連絡先、店長およびスコア担当者名と現在のスコア状況などのPRを添えて下記まで!

〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1－26 新声社ゲーメスト
狙うぞハイスコア!!2「ゲーセンマップ」「掲載希望ストック」係まで

PRESENT

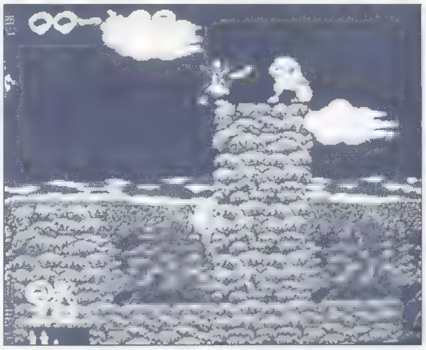


GAMEST PRESENTS

ゲーメスト攻略ライター KAL推薦

1) 「源平討魔伝」基板

このゲームはまあ、言ってみれば、横スクロールのジャンプするタイプのアクションゲーム。源頼朝に復讐するために地獄の底から蘇った平影清となって、妖怪渦巻く闇の日本を横断する！難度は割と低めなので、家でちょっと遊ぶぶんには気軽でいいかなって感じ。謎解きやＲＰＧ要素もあって面白いぞ。(KAL)



1名様

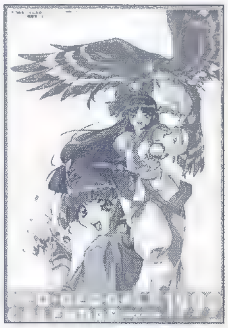
DOKU-SABI PRESENTS

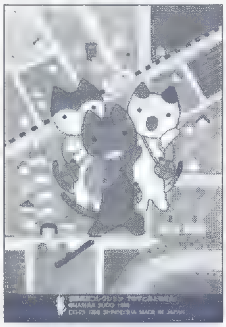
2) サイキックフォース2012カレンダー1999
3) NEO·GEO GALSカレンダー1999
4) ゆずとおともだち 卓上カレンダー1999

各3名様

世紀末を迎えるにあたって非常に心強い新声社のカレンダーたちをプレゼンツ！しかし悲しいかな、この号のプレゼント発送は、お正月に間に合わないのだ。てなわけでコイツらと一緒に新年を迎えたい人は、マルゲ屋へダッシュ＆バイだ!!







KONAMI PRESENTS

5) 「ダンスダンスレボリューション」ポスター

街では行列が常識の大人気っぷりを誇る「ダンスダンスレボリューション」のポスターが登場！プレイしてみると「楽しい！」って素直に思えるゲームだから、大ヒットも当然だよね。

さすがにゴージャスで、光る光る！まるで鏡みたいだ。出かける前とかに、このポスターの前で身だしなみをチェックしたりできそうだから、便利だと思うぞ！



3名様

SCITRON&ART PRESENTS

6) 「サイトロンレーベル」設立10周年記念非売品CD（2枚組）

アーケード・コンシューマーを問わずVGM（ビデオ・ゲーム・ミュージック）のCDを数多くリリースしているサイトロンレーベルが、設立10周年を記念して作った非売品CD。内容は「アウトラン」から「悠久幻想曲」まで、10年間のベスト版ともいえる30曲を収録！さすがサイトロンていう感じだね！

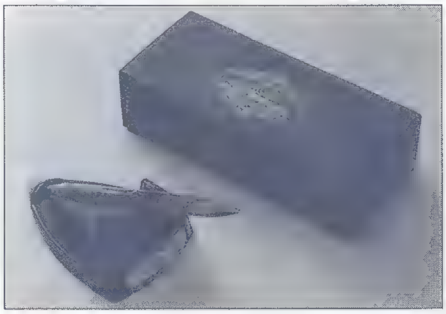


10名様

7) 「サイトロンレーベル」設立10周年記念ペンスタンド

同じくサイトロンレーベル設立10周年を記念して作られたペンスタンドだ。リニアモーターカーと同じ原理を利用し、ペンを宙に浮かせることに成功したハイテク機器。ペンの後ろがペーパーナイフになっていたりスタンド部分にクリップをくっつけたりと、実用的な部分が多いのも見逃せない。

10名様



10月15日号 当選者発表

「アサルト」基板
大堀友昭 君 香川県

「ネオジオギャルズポスター」パート2コンプリートセット
小川信寿 君 栃木県
田中 旭 君 東京都
石井 啓 君 神奈川県
石本和之 君 島根県
戸倉貴寛 君 福岡県

「対戦ホットギミック快楽天」ポスター
鈴木利行 君 静岡県
宮川由介 君 大阪府

「サイキックフォース2012」非売品シール
阿形香雄 君 大阪府
表 克明 君 石川県

「ギャラクシーフォースII」SS版ソフト
北村知典 君 青森県
深山 実 君 埼玉県
海津佳克 君 神奈川県
澤田 晶 さん 鳥取県
中野将剛 君 福岡県

マーベラスエンターテイメントスタッフキャップ
西村 登 君 東京都
木下将紀 君 岐阜県

「ディープフィアー」Tシャツ
大野亜矢子 さん 高知県
皆川高弥 君 埼玉県
松岡 洋 君 福岡県
松堂弘京 君 沖縄県

次号予告

[特集]

業界の事情（仮）
～販促用資料とは～

非売品 **アーケードゲームグッズ入手マニュアル**

一般のプレイヤーにはまず見ることができない、プレス用、オペレーター用に向けて送られる「販促用資料」というものはどのようなものか？そして、それらの入手方法とは!?
使える情報を満載！お楽しみに。

一押し ■ジョジョの奇妙な冒険（カプコン）■幕末浪漫第二幕　月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～（SNK）■beat mania 3rd MIX（コナミ）■パワーストーン（カプコン）■レイクライシス（タイトー）■ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2（セガ）



幕末浪漫第二幕　月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～とファイティングレイヤーの攻略がいよいよ本格的に始動！

話題のアリカ制作最新対戦格闘ゲーム
FIGHTING LAYER
ファイティングレイヤー

今号の募集

すべての宛先は
〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社　新声社　ゲーメスト編集部　○○○○○○○○○係

カラーイラスト募集！

キャラクターへの愛にあふれたカラーイラストを募集。
★イラストの大きさはどんな大きさでもOK。ただし、縦横の比率は、できるだけはがきサイズで。
★蛍光色は使用しないでください。
★必ず官製はがき、または封書で送ってください。封書の場合、封筒の中に厚紙等を一緒に入れたり、表に「折り曲げ厳禁」と書いておいたりすれば郵便事故も防げていい感じ。
★イラストの裏にも住所、氏名、ペンネーム等を忘れずに。
★作品の返却には原則として応じられません。

■データ投稿時の注意
★同時にカラーCGのデータ投稿も募集します。
★サイズは基本的に自由ですが、この場合も縦横の比率はできるだけはがきサイズでお願いします。（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル）
★色数に関しては制限はありませんが、印刷には出ない色があるため、若干変色することがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKカラーで作成することをおすすめします。
★投稿に使用できるメディアは原則として、3.5インチ2HDのフロッピーディスクでお願いします。一応、230MBのMO、CD－Rでも受け付けます。
MAC、DOSいずれのフォーマットでもOK。
いずれの場合もメディアの返却はできませんのであらかじめご了承ください。
なお、家庭用プリンター等で出力しての投稿は避けてください。
★ファイル形式はJPEG（JPG）、BMP、PICT（PIC）、TIFF（TIF）、MAG、フォトショップデフォルト（PSD）のいずれかでお願いします。JPEGは保存時に画質が劣化するので注意。できるだけ高画質で保存しましょう。
★圧縮する場合、LHA（LZH）形式でお願いします。
★データ投稿の場合も必ず、ディスクのラベルと、同一ディスク内にテキストファイルで住所、氏名、ペンネーム等を記入してください。コメントなんかもテキストファイルで。
特に複数枚のメディアで送る場合はタイトル、ナンバーもラベルに表記してください。

■宛先　カラーアイランド人気投票（仮）係まで（コーナータイトルの応募もこちらへ）
■締め切り　12月1日（必着）

ゲーメスト アイランド

■コーナーの内容　●議論の夕べ　●のんきな日常　●暴満館　●超芸魂　●エロス村
※募集要項には特にこれといった決まりはありません。文字、イラストなんでもござれ。ゲームがキーワードになっているものなら、どんなネタでも投稿してください。キミの投稿で、新たなコーナーが誕生するかも？
■締め切り　地球が滅ぶまで
■応募の決まり　●イラスト投稿／イラストのサイズはB4サイズぐらいまでならOK。
ただし、イラストの縦横比率は葉書と同比率（ちなみに葉書サイズは100mm×148mm=2:3）にしてください。イラストの縦置き横置きは問いません。
サインペン、ボールペン、墨汁、黒インクなどの、黒がハッキリと出るもので描いてください。 鉛筆は不可。目安としては、コピー機にかけたとき、紙が白いまま線がキレイにコピーできる素材で描いてあれば何でもOKです。
●文字投稿　なるべく読みやすい字で書いてください。文章量は問いませんが、長すぎる場合は編集します。目安としては、400字詰め原稿用紙2枚ぐらいがベスト。

はみ出し情報原稿
P.S.GAMEST Q&A
P.S.MESSAGE

■コーナーの内容　新たにできたはみだし情報コーナー。読者からの素朴な疑問から、意見・要望まで可能な限り丁寧に対応していくつもりなので、こぞって投稿してね。
■締め切り　特になし（常時募集中）
■応募の決まり　ゲーメストに付いているアンケートハガキか、官製ハガキにて投稿してください。あんまり長いと載せきれなくなることがあるので、文章は簡潔にね。

VIDEO GAME MAGAZINE　ゲームセンターを10倍おもしろくする本
GAMEST

ゲーメスト次号 No.244 は予価540円で
11月30日(月)発売!

石井ぜんじの論 RON

OPINION

ゲームと私の事情

石井ぜんじ

物事を達成していくにはなにがしかの情熱が必要だと思う。その情熱がどこから来るのかは人それぞれだが、クリエイターと呼ばれる人たちには必ず必要なものだと思う。雑誌作りでさえそう思う。

私の場合は、ゲームを始めて15年以上になるが、いい大人になっても全然情熱が衰えない。ゲームを創るというよりはただ遊ぶという情熱なのがおこがましいが、考えてみれば不思議なくらいである。まわりを見れば攻略ライターでさえ変わりばえのしないゲームに飽き飽きしているのに、自分はというとやる気満々である。

自分の場合はなにがそうさせるのか、と自問してみた。振り返ると私は早熟なガキで、小学校の時に人類の未来に凄く悲観的なSFを読んだ影響で、かなり歪んだと思う。今で言えば、小学生の時期にエヴァンゲリオンを見たようなものかもしれない。宗教と科学が究極まで進歩した後に、いかに結びついていくかなどと考える小学生はそうはいまい。そんな終わった奴だったのである。

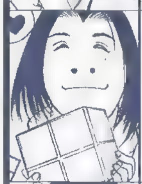
小学生からそんな感じだから、中学時代も推して知るべしである。特に不幸なく育ったはずなのに勝手に悩みは深く、余計なことをいろいろ考えていた。悩むと人間というものは苦しいので、何事も真剣に考えるようになる。肩の力が入って生きているから、自分の存在意味を求めて、認めてもらいたくて真剣に物事に取り組む。要するに見栄っ張りだったとも言える。カレカノ風に言えばこれが私の事情なわけだ。普通は悩みの解決につれて情熱が失われていくものだが、そうこうするうちに何事も全力を尽くすのがくせになってしまったのである。変化といえば、肩の力が抜けた分偉そうなことを考えなくなっていったところで、いろいろな身近なものに価値を見いだせるようになってきたのである。

言い方を換えれば、早熟だった分、だんだん退行して幼児化しているような気がする。昔は凄いことを考えていたような気がするが、今はガキの好む対戦ゲームやらシューティングやらアクションやらが大好きで、偉ぶった気取ったゲームは嫌いである。面白さにはガキが一番敏感という持論から、一緒にゲームをやりまくる。こんなことでいいのかという気もするが、情熱を持たないすかした人間も好きにはなれないので、このまま当分自分は変わりそうもない。それでも全然OK、雨でも風でも台風でも、という感じである。

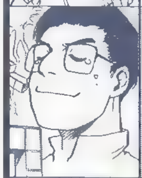




●今年の冬は、いろいろな意味で寒くなりそうである（どうしよう…）。まあ救われるのはスキーが長くできそうなことかな？この本が出るころは、初のヨーロッパスキーツアー中！ドイツ、オーストリア、イタリアへ行けるので、ゲーム事情もチェックしてこようと思う。（ずるずる）



●編集部内の急激な電脳化が進み、とり残された感じがする今日この頃。我も高価な端末がほしいな、と思ったりするのだが先立つものがなく、そこへドリームキャストの発売も近づいてきて、どうしたもんかなと悩んでいるので、もうちょっと待つことにします。（ももやん）



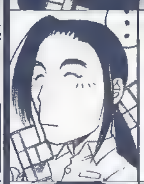
●ようやくメストっぽい記事が書けるようになったBMだけど、今の読者には意外と受けが悪い。コインを入れる前に自己完結して「流行ってるよね」と尻込みしてる肯定派の方々、嫌いになってもいいから1回やってみてください。（通信台に乱入するほうが恥ずかしいと思うはまー）



●泣き叫ぶプチケンを強引に巻き込んでのPFビデオ合宿もついに終了！今までのビデオとはひと味違う構成を目指した内容は…実際に買って、その目で見て確認してください。さぁ～て、とりあえずはスーさんとワイルダーKEIをともなって冒険の旅にでも出ようかな…。（猫）

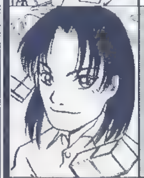


●本を作る立場になって、攻略本に対する見方が必要以上にシビアになり、満足する本に出会う数も激減。作る側にしてみれば予算や時間的制約が必ずあるわけで、そうした事情もよくわかるんだけど…。っていうか、やるドラシリーズの攻略本だけは何とかならんものか。（DS1）

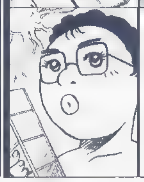


●初めて救急車に乗ってはや2年、いまだに病院通いが続いてます。で、その病院で久々に体重を量ったらなんと48kg! ここ10年ほど、ずっと53kgで変わらなかったのでわりとショックでした。

ああ、コーヒーがおいしく、食事が楽しみだったあのころが懐かしい。（ギィ）



●いなりんが去っていきました。借金に続き、お世話になった人が去っていくのはとても寂しいです。でも、新たな門出をお祝いしたいです。いなりん、ご結婚おめでとうございます。末永くお幸せに…今年もみんなでスキーに行きましょうね。（きらり屋）



●「だって福田君、ヒロインの頭に茶筒がついてるんダラよ」と、同志ダルンダラ君からジェネレイターガウルなるアニメを見るように勧められた。たしかに茶筒のような突起物が生えている、ピストル大名みたいだ。

（四宝マサミ研究所職員　福田）



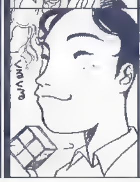
●前号のゲーメスト大賞記事を制作し終わった直後に風邪をひき、体調が悪い状態が続いてます。みなさんは大丈夫ですか？今、ちょうどファンタスティック映画祭の時期ですね（この号が出たときはもう終わっているか）。仕事抜け出していっちゃおうかな…。（ゆさ）



●衛星放送・スカイAチャンネルで「必殺仕事人」シリーズが再放送され大感激！一昨年の劇場用映画「必殺！主水死す」以来、必殺シリーズはもう観られないと思ってただけに、毎日ビデオをセッティングしては、保存に励む毎日。またシリーズ復活してくれないかなぁ…。（こーじ）



●Yes来日ライヴに行った。「危機」を演ってくれたので大感動!!新アルバムもレコーディング中らしいので、次の来日が今から楽しみ。「はれぶた」終了打ち上げにも参加。ナベシン監督お疲れ様。そして、衛星放送で「白鯨伝説」復活！出崎監督、期待しております。（北裏）



●ゲーメストへの投稿に水を差すようで、読者には悪いとは思うが、宅配便に『こわれもの』『取扱注意』はあっても、郵便に「折曲厳禁」という取り扱いはない。つまり折り曲げ放題ってわけだな。誰が折り曲げるんだ?（笑）!!　（「暮らしに役立たない知識修得マニア」わがぺそ）

表紙の裏をとれ

●エミリオですね。サイキックはあまりやってないんですがエミリオは一度描いてるんで大丈夫！…だと思う。気になるゲームは地元になくチョコチョコ出かけて遊ぶくらいでは対戦でつぶされ、ガッツが出ないまま家でアジト2やってます。イライラするゲームです疲れます。ハイ。ラジオの「T・G・チョコレート」よろしくね。

コピー本藤原

まってェ～もう一言

●何はともあれ、CDお待たせしました。「エスプレイド&怒首領蜂」CD、11月6日、発・売　1800円ナリ。全国マルゲ屋オンリーかつ数量限定という限定ずくしの商品だからして、売り切れる前にソッコー入手をお薦めする。次回作は12月4日！タイトルは…?!　（マウント）

●ハ～イ、毛玉よーん。11/15のサイキック大会楽しみだな。当日限定グッズも用意してるんだけど、この時期ここでそんなコト言うのは罪ってもんか。ちなみに新声社&マルゲ屋は11/23のコミックシティに出展するぞ！来てね!!

次号GAMESTは 11月30日(月)発売

寒い季節はぬくもりを♥新声社のゲーム攻略本

GAMEST MOOK EXシリーズ VOL.71

ファーストKiss☆物語（ストーリー） ビジュアルカレンダー（仮）

PlayStation

PC-FXで発売され、他機種ユーザーを悶絶させた注目の恋愛アドベンチャーゲーム「ファーストKiss☆物語」が、ついにプレイステーションに登場！シナリオの追加や様々なバージョンアップ要素も全て網羅！これがあれば12人の女の子と楽しい学園生活がおくれます。

本体予価1280円+税







制作担当：あっきーのちょっとイイはなし



“ファーストKiss”。あぁ、なんて甘い響きでしょうか…。結構泣けるシナリオもあったりして、水上広樹氏のグラフィックにピンときた人はぜひ。恋愛対象も13歳～30＋？歳、はたまたユー○○（おっとこれはネタバレだ）まで。ちなみにこのゲームは浮気はダメッ！　一途な想いが届くのです。詳しくはこのムックでねっ！

11月26日発売予定

©HuneX 1998

GAMEST EXTRA NUMBER NO.239

DIGITAL・MINT デジタル・ミント



人気美少女パソコンゲームのビジュアルを満載してお届けするゲーメストムック新機軸！ことぶきつかさ描き下ろし表紙。

絶賛発売中　定価690円

GAMEST MOOK EXシリーズ VOL.68

Lag攻略＆設定資料集

Win95&98



魅力的なキャラクターたちのイラストや原画、ゲームをプレイしても見ることができない貴重なラフイラストを満載した充実した内容。

好評発売中　本体価格2000円＋税　© 1998 AARU

GAMEST MOOK EXシリーズ VOL.67

For Season. 攻略＆設定資料集

Win95&98



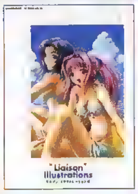
魅力溢れるキャラクターたちのイラストや貴重な線画などをメインに、ゲーム攻略まで掲載して『For Season.』の魅力を完全収録!!

絶賛発売中　本体価格2000円+税　© GIGA 1998

GAMEST MOOK EXシリーズ VOL.65

リエゾン・イラストレーションズ

Win95&98



記念すべきゲーメストムックご乱心シリーズ第１作。繊細なイラストで美少女たちが満載。漢なら迷うこと無し！

絶賛発売中　本体価格2000円+税　© BELL-DA

GAMEST MOOK EXシリーズ

いちょうの舞う頃 攻略＆設定資料集

Win95



恋愛ノヴェルアドベンチャーのすべてを収録！

©Types

秀逸なシナリオが評判の「いちょうの舞う頃」のすべてを収録。この一冊で、すべてのヒロインとのハッピーエンドが見られる。また、描き下ろしのカバーイラストを始めとして、ポスターなどのイラストや秘蔵の設定原画なども掲載。甘く楽しい雰囲気を満喫できるぞ。

本体予価2000円+税

11月27日発売予定

GAMEST MOOK EXシリーズ

彼女はメイド 攻略＆設定資料集

Win95



ベルダのメイドゲーが早くも1冊の本に！

「リエゾン」で大ブレイクしたベルダの最新作「彼女はメイド」の完全攻略&資料本!この1冊で、メイドのすべてがわかります！　もちろん、秘蔵&書き下ろしのムフフ☆な画像も…!?

©BELL·DA

本体予価2000円+税

11月27日発売予定

新声社　〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　TEL.03-3293-9321 FAX.03-3293-9329 GAMEST

3D COMBATIVE SPORTS
DEAD OR ALIVE++
デッドオアアライヴプラスプラス

希望持つ闘姫伝承
隠しキャラ

**システマチックな内容から少し離れ、
対戦時の基礎的な動きを追ってみる！
そして今号からキャラ別の攻略を充実させていくぞ！**

詠み手：神奈川県　ハマのロリ魔人



OHという選択肢

担当：モチトツ

格闘ゲームにはシステムではないが共通の要素というものがある。例えば「⇨Pが全キャラ使える」というのも、その1つ。そして++になって新たに「OHが使える」という共通要素が誕生した。

実戦的OHとは?

これまでのOHは発生は投げ技より遅く、間合いが広くて高威力(派生する)。そして投げ技に弱い分、多少の打撃技の出かかりなら吸ってくれる、という程度の認識しかなく、使える使えないはキャラごとの固有OHの性能如何にかかっていた。ところが全キャラが持っている「⇨Hで出るOH」はその常識を覆すほどの能力を秘めている。

では、どこがそんなに凄いのか?まず、打撃を吸う能力が他のコマンドのものよりも半端じゃなく高い。これにより相手の「中・上段打撃技」か「立ちガード」という選択肢を潰すことが状況によっては可能となる。さらに発生スピードも10フレームほどと、立ちPにも劣らないスピードのため反撃技としても優秀。もちろん技にもよるが…。


威力あるOHでカウンターホールドをとるのは難しい。

OHがOHなる状況

キャラのそれにもよるがOHが入るなら、投げ技を入れたほうがいい。しかし明らかにOHでないと難しい(他の技でも不可能ではない)という状況もある。それを説明していこう。

まず1つ目は対しゃがみP。


対しゃがみPには絶大な威力を誇る対しゃがみOH。

防御と連携の始動技を兼ねているこの技を出されることによって、投げ技はおろか打撃技までも潰されることが少なくない。そんなときは対しゃがみのOH(⇩H)を使っていくと良い。さすがに遅れ気味に出すと勝てないが、対しゃがみ投げよりもある程度アバウトでもいいのが強み。

もう1つは対起き上がり中段蹴り。このゲームの起き上がり蹴りに対してはDHを入力するかガードするかすかすしかなかったが、中段蹴りに対しては⇨HのOHが対処してくれる。同時に「起き上がって立ちガード」と「起き上がって上・中段打撃」という選択肢も潰すことができるというわけだ。

顕著なのはだいたいこの2点だが、もちろんその他の状況でもOHが威力を発揮する場面はある。また⇨Hは威力ではなく、その後の選択肢に打ち勝つことに価値がある。威力もしくは間合いを求めるときは、他のコマンドのOHを使うようにしよう。その際は派生も忘れずに。


中段起きあがり蹴りに対してDHを重ねると…


見事吸う。タイミングは重要だがシビアではない。

川柳批評&質疑応答

●川柳批評

今回の盲点の突き方は凄すぎる。そうですよね、今、同じメーカーが2本以上格闘ゲームを出した場合、ほとんどがオールスター性になるか隠しキャラとして登場するのですから、デドアラにちび子が登場するにしたって開発側でも考えられないことでもユーザーからすればちっともおかしくありません。

もちろん川柳自体も良いでき。多少日本語としてはおかしいですが、十分意味が分かる(やっている人だけ?)のでこれはこれでいいでしょう。

今後の作品にも期待しています。

●質疑応答

川柳から離れてデドアラについての質問を受けたので、ここで答えておきましょう。

「CDHやPDHでも基本投げとの複合入力ができるのですか?」神奈川県　あやねマニア(仮)

できます。CDHやPDHがそういった点で例外的な要素は1つもありません。

「クリティカル誘発後、クリティカル技を当てることで更なるクリティカルを望めますか?」

これも同じ方からの質問。相手のCDHに対してカウンターでクリティカル技を当てた場合は、威力は上がりますがコンボ内容は変わりません。つまり、どんな条件だろうとクリティカル中にまた新しいクリティカルを発生させることはできません。「連続技を送ってもいいですか?」という質問もありましたが、大歓迎です。

●デドアラ募集●5・7・5の形式で、デドアラに関する川柳を送ってください。下ネタや「あまりにも品がない！」というものはダメ。微妙なラインにあるものはポイントが高いかも。すべてはモチトツ氏が判断します。アンケートハガキと同じ宛先で「デドアラ」係まで。

反撃に打撃を使ってないか？

ガード後の返し技

デドアラ＋＋では、相手の技をガードしたあと、よほどの大技でないかぎり打撃による反撃は不可能。そこで、デドアラ流の返し技について説明していこう。

担当：善之字元帥

隙の大きな相手の技をガードしたあと、反撃として叩き込む「返し技」。この返し技を覚えることは、3D系の対戦格闘ゲームにおいては非常に重要な要素だが、膨大な数にのぼる各キャラの固有技とそれに対する対処を覚える労力はたいへんなもの。

では、デドアラにおける返し技も煩雑かというと、そんなことはない。基本的に返し技として使っていくのは「投げ」だけでいいのだ。

返し技にはコマンド投げを

もしも隙のある相手の技をガードした場合、平均的な人間の心理としては、反撃を期待して出の早いパンチなどの打撃技を出したくなるものである。しかし、ことデドアラにおいては、残念ながらこの対応はナンセンスな行動であると言わざるをえない。なぜなら、**反撃として打撃技が確定するような状況では、ほとんどが投げ技でも反撃確定の**上に、打撃の速度では反撃できないような隙の小さな技にも、投げの速度なら反撃できることが多いからである。

返し技に使う投げとしては、できれば最大ダメージの投げ技を狙っていきたいところだが、実際にはガードしてからの反応速度や、コマンドの難しさによる反撃失敗のリスクも考慮しなければならない。そこで、はじめのうちはなるべく入力が容易なコマンド投げ（キャラにもよるが、レバー1方向＋H＋Pが理想的）を使っていこう。



たとえばゲン・フーの挑領は、打撃では反撃不能だが…、



ガードしてすぐ投げれば、あっさり反撃できる！

実は反撃可能のこんな技

それでは、ガードしたら反撃可能な技について説明していこう（ただし、ここで説明するのは、多くのキャラが共通して持っている基本技のみ。各キャラの固有技に対する反撃技については、キャラ攻略のほうを参照してほしい）。

①肘打ち系の技（⇨＋P）

いきなり驚愕の事実だが、発生が早く、手頃なクリティカル狙いの技として多用される肘打ちは、ガードしたら投げで反撃が可能。とはいうものの、肘打ちから派生する連携を持つキャラも多いので、ガードしたからといって闇雲に投げを入力するのは危険。反撃するのは、相手がディレイをかけてこないと読み切ったときか、肘打ちからの派生が存在しないキャラ（ハヤブサなど）にだけ反撃しよう。

②膝蹴り系の技（⇨＋K）

⇨＋Pのコマンドは、外見こそ違えどいかにも「肘打ち」といった技が出るのに対して、⇨＋Kのコマンドのほうはキャラによってずいぶん違った技が出る。とりあえずここでは「膝蹴り系」と呼ぶことにするが、これも肘打ちと同じく、ガードしたあと相手が投げ間合いに残ってさえいれば反撃が可能である。膝蹴り系の技は、全体的に肘打ち系の技よりも派生が少ないので、比較的安心感を持って反撃できるだろう。

ちなみに、かすみの⇨＋Kは、硬直モーションがしゃがんでいるように見えるが、実際には立っているので、若干間合いを詰めてから立ち投げを入力すれば大丈夫だ。

③しゃがみP

すべてのキャラが攻撃の起点とするしゃがみPも、近距離でガードすれば**しゃがみ投げで反撃が可能。**とっさに入力するのはかなり難しいが、常に同じタイミングでしゃがみPを刻むような相手には、がっちりガードして反撃してやること。特にゲン・フーなど、しゃがみ状態から出せる技が強力なキャラに対しては、ある程度反撃しないと手がつけられなくなってしまう。

また、参考までに、しゃがみ投げの間合いは立ち投げよりも広い。データ上では、立ち投げが1・1m〜1・2m、しゃがみ投げが1・25mと、その差はわずかだが、実戦でもこの5cmの差は十分に実感できるので、積極的に入力してみよう。

反撃可能の基本技



ここから派生する技も多いが、ガードすれば投げで反撃可。



膝蹴りから派生する技は少ないので、比較的安心できる。



タイミングはシビアだが、しゃがみ投げによる反撃が可能。

反撃可能技をガードされたときには

さて、ここまでひととおり反撃可能な基本技を紹介してきたが、これらの技に毎回反撃できるかというと、これがなかなかうまくいかない。実際には、肘や膝を一点読みで読み切って、やっと反撃ができるといったところだろう。

そんなわけで、たとえ相手に反撃される可能性がある技だからといって、自分から使わないようにする必要はない。要はいろんな技をバランス良く使って、相手の読みを絞らせないように使っていけばいいというわけだ。

また、もしも反撃可能技を相手にガードされてしまったときには、その後の行動にじゅうぶん注意を払うこと。ありがちなのは、防御側が投げではなく打撃で反撃しようとして、攻撃側がDHでつかまえるという構図はありがちだが、このとき防御側が投げを入力していたら、DHをカウンターで投げられてしまう可能性もある。デドアラ＋＋のカウンター投げは非常に痛いので、反撃に投げを入力してくる相手には、悪あがきのDHを入力しないほうがいいかもしれない。

以上で、反撃についての説明は終了。「要するにガードして投げを入力するだけなんでしょ？」という声も聞こえてきそうだが、実際にはなかなか反撃できるものではないので、きちんと練習しよう。



ガードされたからといってDHを多用していると…、



カウンターで投げられてしまうこともあるので要注意。

P.S.GAMEST Q&A

Q：月刊ゲームジャーナルが欲しいのですが、普通の本屋さんに売ってますか？／長崎県　P.N.カデンツァ君　A：普通の書店にはございません。確実な入手方法として、新声社の代表に電話し「ゲームジャーナルを定期購読をしたい」という旨を言ってもらえば対応いたします。（営業）

バース

威力あるものはしょせん「ラッキー」でしかない。基本に則った立ち回り方から勝機をを見いだす！
担当：アディオスToshi

バースはその外見から「威力あるキャラクター」と思われ勝ちだが、普段実戦で使用する技の威力は他キャラ並み。それでいて重量級ゆえの鈍重さを持っているのだから、他キャラに比べて扱いにくい印象を受ける。ただ、それは立ち合いでの話。++はそこで勝負が決まることはない。

もちろん投げ技が強力である！

このキャラを特徴づけている最たるものが投げ技（OH含む）であることは間違いないが、実戦でバリバリ活用できる高威力なものと言えばスーパーフリーク（⇦⬋⇩⬊⇨H+P）しかない。また威力だけを見れば、当然T・F・B・B（⬇⇨⇦H+P）が入ってほしいものの、しゃがみPかしゃがみダッシュから入力しなければならないのがテクニックのいるところ。


このゲームは、しゃがみPの性能が良く多用できる。


普段はコレ。しかしダッシュからは入力が難しい。

特にしゃがみPからは、気持ち歩くことはできるが、基本「その場入力」なので相手がホールドを入れるかどうかを読んでおく必要がある。もちろんリスクがでかいので多用は禁物だ。

これらに続くのが投げコンボのキチンシンク（⇩⬋⇦H+P）。ほとんど途中で抜けられてしまうものの、2段目まで入ればとりあえずOK。コマンドも簡単なので、抜けの下手な相手には嫌というほど多用していって構わない。

OHなら何はともあれ一本足頭突き（⇨H）。発生が早く決まった後は10フレーム有利なので選択肢を迫るのは当然。ダッシュして行うのが理想だが、フレームから考えてその場から届くバッファロークラッシュ（⬊⬊P）を中心とした打撃技と、各種OHを使っていったほうがいいだろう。もちろん、また一本足でつかんでループさすのも悪くない選択肢だ。


しゃがみ状態であることを利用し、T・F・B・Bを狙いたい。

投げ技の伏線はクリティカル

投げ技についてある程度理解できたら、それの成功率が上がるよう打撃技との2択を考えていく必要がある。で、どこでそれを迫ればいいか（バースならではの）と言うと…。それこそ「どこでも」としか言いようがない。この普遍性の強さが、このゲームの長所であり短所でもあるわけだ。よって、ここでは「流れ」よりも各打撃技ごとの性質と使い所を説明していこう。

まずボディフック（⇨P）。どのキャラでも多用する肘系の技で、バースのものは多少遅いもののカウンターヒットで、レバガチャ回復できないのが強い。しかも足位置によっては相手が背を向けるので、クリティカルDHされず安心してバッファロークラッシュで浮かせにかかれる。ガードされても2発目（性質は違う）をディレイで出せば、それなりにフォローが効く。


こうなったら空中コンボ確定だ。見逃すなー

次にニーハンマー（⇨KP）。1発目の膝は出るのがそれほど早くないものの「当たり」が強く、打撃同士の撃ち合いにはほとんど負けない。ボディフック、エルボースマッシュ（⬋P）、テキサスチョップ（⬋P）が近距離用なので、こちらはもう少し離れた間合いから出していく。ディレイも掛かり、2発目が通常ヒットすると相手キャラが片膝を着く。ここで相手がボーとしていればしゃがみ投げが…。タイミングが若干難しい（ちょい遅め）ので、対下段のOH（⬋H）で代用してもいいだろう。前号を読んでもらえば分かるように「安定空中コンボ技」としても、ニーハンマーは優秀だ。


相手の技のちょっとした硬化時間に…


反撃技としてP+K。投げ技でも安定してもいいが…。

そこで浮かせ技も説明しておくと、1つはお馴染みのバッファロークラッシュ。単発の場合は中間距離（開幕時よりもちょっとだけ離れた間合い）で、低姿勢を生かし相手の上段攻撃をかいくぐるように出していく。DHを合わせられても硬化の短い「受け流し」になるのも密かな強み。

もう1つはジャンピングハイキック（⇧K）だが、通常の立ち合いでは必要ない。

重要技ピックアップ

技名	コマンド	属性	発生フレーム	硬化	備考
ボディフック	⇨P	中段	12	20	全打撃技の中で最も性能が良い。難しいがノーマルとカウンターの区別が瞬時に付けば完璧だ。足位置にも気を付けよう。
地獄突き	P+K	上段	12	23	上段ながら出が早いので使いやすい。ノーマルヒットならクリティカル、カウンターなら空中コンボにもっていくことができる。
ショットガンチョップ	⇦PP	中段・中段	14・16	20・22	同じような技でも性能にはボディフックよりも多少劣る。この後の3発目、スタンガン（P+K）はすかってばかりでほとんど意味がない。
ニーハンマー	⇨KP	中段・中段	14・22	14・22	とにかく浮いたらコレ。地上戦では当たりの強さを武器に、少し離れたところで置いていく感じで使っていこう。ディレイも忘れずに。
バッファロークラッシュ	⬊⬊P	中段	16	32	ノーマルな浮かせ技の筆頭。これのおかげで多少距離が開いてしまうよろけに対してしっかりと追撃でき浮かすことができるのは凄い。
ロードロップキック	⇩H+K	下段	22	48	バースには貴重な下段技。リーチがある代わりに出るまでと硬化が半端ではない。多少なら相手の打撃をかいくぐるが、乱用は禁物。
パワースラム	⇩⬊⇨H	上段OH	18	20	派生を含めての威力が魅力。出の早さ「打撃の吸い」は甘いが、走って間合いを詰めてくれるので中間距離からの2択が可能になる。

対バース　反撃に重きを置くよりも…

バースには「これが強力！」というような特筆すべき打撃技はないので、必要以上に反撃に神経を使う必要はない。ただ、このページで触れているバッファロークラッシュはかなりの硬化時間があるので、ガード後キッチリと投げ技等で反撃しておきたい。

ま、バースに対しては打撃技よりもむしろ投げ技に注意を払うべきなので、DHを入力する度合いを比較的少なくしたほうが無難だ。

特にしゃがみPを当てられてしまった後に、次に打撃技を連携させてくると決めつけてDHを入れているとT・F・B・Bの格好の的となるので注意しよう。

また、だいたい想像がつくとは思うが、ロードロップキック（⇩H+K）をガードした後のベストの反撃技は対しゃがみ投げだ。このガードするのは簡単なことではないが、だからこそ絶対に入れよう。


対しゃがみ投げが反撃として活用できるか否か…。

かすみ

圧倒的なスピードがウリ。技がヒットしているならトコトン押していこう。

担当・がっちん

かすみはひとつひとつの技がじつに使いやすく、スタンダードなキャラと呼ぶにはふさわしい軽快さを持ち合わせている。だからと言って、何のひねりもない単純で簡単なものではなく、奥の深さも持ち合わせているのが最大の魅力と言ってもいいだろう。

そんな魅力を引き出すべく今回のかすみ対戦攻略は、基礎的なことはもちろんであるが、細かいところなどプレイしただけではわかりにくいところもフォローしていこう。

閃光弾からを主力としてみる

まずは主力となり得る技をピックアップしてみよう。言わずもがな当たり前のこともあるが、軽い補足として再確認してほしい。

●閃光弾（⇨P）からの派生

相手の技をガードしたあとや相手の連携をしゃがみPで止めたときに使っていくといい。ほかには、連光弾（PP⇨P）からの派生も同じと考えて問題はない。ここは、Kか⇩Kの中段か下段の2択にし、ここでKにした場合はさらにKか⇩Kの選択をもう一度相手に迫ることができる。


閃光弾をガードされたとしてもこの後の派生でフォロー。

ここで、相手側に中段と下段を同時に防げる手段はないので、基本的に投げに行く必要はなさそうだが、DHを投げたときの破壊力は凄まじいの一言。よって、中段の蹴りか投げの2択という選択肢を持ち込んでもOKだ。

前者はどちらかというと暴れる相手、後者はガードやDHを多用してくる相手に有効となる。さらには、ディレイも混ぜつつ、ガードされてもいいからある程度は出し切ってみるくらいの気持ちも重要だ。このあたりはハッキリ言ってプレイヤーの好み。自分に合ったスタイルを使っていこう。

また、連光弾であれば3段目のヒジまでは連続攻撃なので、立ちPがヒットする状況


PP⇨Pである連光弾からもいろいろ派生できる。


下段か中段かをディレイも混ぜて使っていくと有効だ。

であれば一気にここの選択肢まで相手を追いつめることも可能だ。投げを使う場合はこちらのほうが相手を押し込んでいるぶん決まりやすい。


霧刀からは厳しい選択は迫れないが大ダメージも狙える。

●霧刀（⇧P）からの派生

閃光弾よりは技の発生は遅く派生も少ないのだが、前方向への当たり強さは格段に良くなる。また、しゃがみ状態からでも問題なく出せるのも強みだ。

さて霧刀からはPかK、しかも中段か上段へしか派生しないのだが、風牙（⇧PK）はクリティカルヒットが取れるので決まれば大きなアドバンテージを得ることができる。その条件は、1段目がカウンターヒットか1段目ノーマルヒット後2段目を相手がしゃがみガードしている場合になる。

また、この技は決まりやすいか決まりにくいかが相手によってハッキリしている。決まらない相手はわりと立ちガード重視の傾向が強い。そんな相手にはこの連携を控え、投げを多く使う戦法に切り替えてみよう。

月輪脚の性能

高性能な固有技に月輪脚がある。いわゆるサマーだ。この技の使い勝手のよさは、もう十分に知っていると思うが、ちらりと補足を。

まずこの技は、使っているプレイヤーは使いすぎで、使っていないプレイヤーは使わなさすぎる傾向にある。味を知るとやめられない麻薬のような技だ。

じゃあ、使うポイントをしぼってみれば、相手に読まれにくくなるだろうということで、連携への割り込み中心に使っていくのがオススメ。

そのポイントとして、ディレイをかけてくるところと相手側の連携を出し切られてこちらが投げにいくべきか技を出していくべきか迷ったときがいい。

とくにディレイをかけてくるところはベストで、DHで取られる心配もほとんどない。技を出し切られたときはガード&DHの危険が含まれているが迷うくらいなら動いていくべし。さすがにDHされたときは背後投げ確定だが、それは仕方がない。次は投げにいってみよう。月輪脚は技の出の早さは閃光弾と同じで威力は通常投げに匹敵する。もちろんカウンターヒットならそれ以上だ。1ラウンドに1回は使ってもいいくらいだ。



月輪脚は見せるだけでも心理的に有効。当たればデカイ。

投げるなら狼顎蹴か朧

かすみの投げ技は2枚看板の狼顎蹴（⇩⇧⇦H+P）と朧（⇧⇦H+P）を使っていこう。とくに間合いの広いのが狼顎蹴でほんのちょっとではあるが微妙に差が出るもの。コマンドの入力にやや時間がかかるのがツライところではあるが、ガード後に投げが確定する技であれば確実に入力しておきたい。

朧のオススメ理由は単純に威力。これもわずかではあるのだが、カウンタースローで決まればこの差はもっと大きくなることを考えると少しでも大ダメージの投げを狙っていくべきだろう。



DHを多用してくる相手には投げを積極的に使うこと。

もちろん、抜けられないコマンド投げで素早く入力できる冥土御輿（⇦H+P）を無視することはない。威力はとうぜん落ちるが確実性は格段にアップする。また、どうしても投げのタイミングがつかみにくいプレイヤーはこの投げから使っていってもいい。

じつは、かすみだけをプレイしていると気づきにくいのだが、細かいミクロの有利不利は断然ほかのキャラより恵まれている。だが、これが決まれば「勝ち」のようなパターンも作りにくい。まずは閃光弾からの派生で相手を揺さぶっていくと闘いやすい。

対かすみ 反撃される技 白霧

白霧は投げで反撃されてしまう技であるが、この技をいきなり使うのは良くない。まずは風牙（⇧PK）を使い、2段目をしゃがみガードや下Pで対処してくる中級者以上に初めて使っていこう。

ガードしてくるなら別の技へ連携させ、パンチを撃ってくるようなら白霧がヒットする。ディレイをかければカウンターを取ることも可能だが、空中コンボは中段蹴りが精一杯。ダメージ的にはあまり大きくないので、そのあとの起き攻めを重視してもいい。


投げが確定してしまうので、まずは素直に出し切らない。

→な貴方の為に頑張っちゃうの気持ち。ホットギミック（快楽天も）は、彩京トレカ「彩」・趣味のポスターシリーズ「こけてぃっしゅこれくしょん」が発売中。快楽天のテレカも続々発売予定。パティはポスター・テレカ・原画集にも収録。原画集とポスターは逢坂先生の描き下ろし。（ひで）

ジャン・リー

ジャン・リーはあくまで2択とディレイが基本戦術。「ホワチャ～！」だけじゃダメだチョ～!!（浦筋風？）担当 GYU

「ジャン・リーを使っているとドラゴンキックなどといった、いわゆる「ホワチャ～！」系の技を勢いに任せて出したくなるのが人情というもの。
しかし、ここで強く言っておきたいことがある！それは「ジャン・リーの基本戦術は、連携技による中段と下段（投げ）の2択とディレイにある」ということだ!!
もちろん、これらの基本戦術はジャン・リーに限ったことではない。しかしオーソドックスなキャラであるジャン・リーこそ、基本に忠実に闘っていくべきだ。

2択やディレイにはこの打撃技を使え！

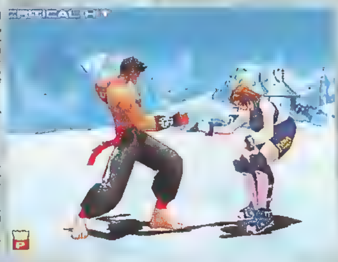
「ホワチャ～！系の技だけではダメだダメだダメだ！」と言ってばかりじゃアレなので、2択やディレイに適した打撃技をさっそく説明していこう。

●ボディブロー（⇨P）
中段攻撃のボディブローは発生が早く、ジャン・リーの主力となる打撃技だ。ボディブロー自体の威力は決して高くはないが、しゃがみヒットやカウンターで敵をよろめかせることができるのが魅力。よろめきからは強力なコンボを狙うことができるので、それだけでも利用価値は高い。
そして、このボディブローは、ボディアッパー（中→中段）やボディロースピンキック（中→下段）に連携させられることも魅力のひとつ。これらの連携技は単純に2択として使っていくことも可能だが、カウンターヒットすれば、それぞれよろけやダウンを奪えるので、ディレイをかけて使うといいだろう。
また、これらのボディブロー系の技はPから連携させることも可能だ。Pがカウンターヒットすれば、ボディブローが連続ヒットするぞ。

●ソニックスピンキック（P⇨PK）
上→上→中段と連携するこの技は、1～2段目がノーマルヒットでも連続でヒットすることが特徴。カウンターヒットしても3段目がつながることはないが、上→上→下段に連携するソニックロースピンキック（P⇨P⇩K）との2択で使っていくと効果的だ。

●サイドキック（⬂K）
中段のサイドキックはリーチが長く、中間距離で攻撃に適している。しゃがみ状態にヒットさせるとよろけに、カウンターヒットで敵に尻餅をつかせることができるのがメリットだ。サイドキックがガードされた場合は、中→中段のミドルスピンキック（⬂KK）に派生させて、ディレイによるカウンターを狙おう。

●ロースピンキック（⇩H+K）
前出の中段攻撃に対して、下段攻撃を使うならこの技が一押し。カウンターでヒットしなければダウンを奪えないが、ノーマルヒットでも敵をひるませることができるので、使い勝手は悪くない。ちなみにボディロースピンキックの3段目はこの技とまったく同じということを覚えておこう。



中段のボディブローは、ヒット次第でよろけさせられるぞ。

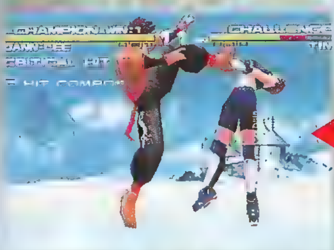

ボディブローがガードされたら派生技による2択をかけよう。

よろけたらコンボをたたき込め！

ボディブローやサイドキックをしゃがみやクリティカルヒットさせると、敵をよろけさせることができる。強力なコンボを狙えるこのチャンスを見逃す手はないぞ。
これらの技で敵をよろめかせたら、"ダブルフックキック1段目（⇦K）→キックアッパー（⬁K）→ドラゴンキャノン（PPP⇨P）"のコンボにつなげることが基本だ。ただし、重量級のバイマンとバースに対しては、ドラゴンキャノンをコンボロースピンキックに切り替えよう。
また、ダブルフックキックにピンポイントDHを狙ってくる相手には、アッパー（⬂P）ではぐらかせることも重要だ。キックアッパーに対しても同様に、上段攻撃のハイシンニーキック（⬂K）に切り替えて対応すること。



ボディブローなどのよろけから⬂Kで「頭やられ」にして…。



⬂Kで浮かせる。さらに空中コンボで大ダメージを与えろ！

投げとOHを狙うならこれだ！

打撃技による2択やディレイは空中コンボの起点になるため非常に有効だが、DHがあるこのゲームでそれだけでは、やはり限界は見えている。やはり投げやOHを使っていくことも重要だ。

まず投げを狙う場合は、コマンド投げの肩車投げ（⇩⬂⇦H+P）がおすすめだ。この技はコマンドの性質上、しゃがみダッシュからでも入力しやすく、ロースナップキック（⬂K）で追い打ちすれば最大のダメージを与えられる。投げ技はこれで決まりだ。

OHではカウンターナックル（⇨H）が使える。リーチこそ短いが、ホールドしたあとでも10フレーム分有利ということがその理由だ。カウンターナックルが届きそうにない場合は、ブルドッキングヘッドロック（⇩⬂⇨H中に⇦⇦H）を狙おう。


Hはホールド後に10フレームも有利。OHはこれだ！

対ジャン・リー戦この技に反撃せよ！

中・下段の2択を多用してくるジャン・リーは確かに手強いが、その下段のほとんどがロースピンキック系ということに注目してもらいたい。実はこのロースピンキック、ガード後にしゃがみ投げで反撃できるのだ。ただし、前ダッシュで接近しないと投げがスカるので注意しよう。


ロースピンキック系をガードしたらしゃがみ投げで反撃だ。

攻略地獄

ハヤブサ

寄っても離れても、奇襲も投げも、ひととおり使える技が揃っているハヤブサ。狙いは空中コンボと飯綱落とした。

担当：C・LAN

近距離戦の心得

ハヤブサの技の中で、地味ながらも重要なのが破突（⇨P）。中段のいわゆる「肘」攻撃だが、発生が早くカウンターならばクリティカルを誘発できる。カウンター時は音で素早く判断し一連のコンボにつなげよう。ここでもう一度おさらいしておくと…、

●破突→昇旋刀（⇧P）→破幻昇脚（⇧K）→鬼哭神啼脚（H+K・KK）

これが基本形。ピンポイントホールドを狙われるようなら破邪膝蹴り（⇨K）を組み込んで昇連弾（PPK）などで拾うようにする。


近距離戦の要、破突。狙いはもちろんクリティカル。

破突自体を(ピンポイント)ホールドされないように、近距離ではこれに地旋刀(⇩P)や投げ、OHなども混ぜて攻めていこう。

地旋刀はヒットしても対しゃがみ投げが確定してしまうが、想定もしくはかなり早い反応が必要で、しかも地旋刀から下段足払いの地旋脚（⇩P⬇K）に連携できるため、あまり返し技は考えずに使っていっていいだろう。


上下の振り分けには地旋刀がいい。連打も有効。

少し間合いが離れたら、中段の足刀蹴り（⇩K）が長くて使いやすい。ここからも地旋刀同様足払いに連携する裏地掃脚（⇩K⬇K）があるが、ガードされると割り込まれるし、ヒットしても先端だと足払いがとどかないことが多いので足刀蹴りを単発で出していったほうがいいだろう。

また、空旋刀（⇦P）も近・中距離でのアクセントに加えるといい。ヒットすればクリティカル状態になるが、狙いはディレイの空震撃（⇦P⇨P）。ヒットしていたらそのまま出し、ガードされたらディレイをかけて出す。空震撃を警戒されたら空旋刀で止めて投げやOHという選択もある。絶大な効果、というわけではないが、バクチ性が少なくなかなか使える技だ。


足刀蹴りは先端を当てるように。この間合いではかなり優秀な技。

逆立ちからの連携

デドアラ++では多くの新技が追加されているが、その中でも特徴的なのが「逆立ち」。基本は天地返し(⇩P+K)だが、この技以外にも逆立ち状態に移行する技がいくつかある。具体的には、

●陣風脚（⇩H+K）
●陣風連脚（PP⇩K）
●陣風撃（⇧K⬇K）
●陣風連撃（⇧K⇧K⬇K）

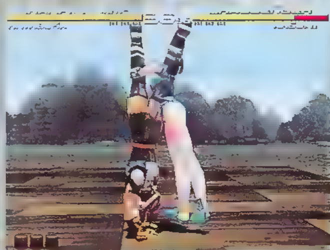
この4つ。これらはすべてスライディングの陣風脚が終点となっており、これがヒットした場合のみ逆立ち状態に移行するようになっている。

逆立ち状態からはジャンプや歩き前後ダッシュ（小ジャンプ）などができるほか、ボタンに応じてさまざまな技が出せる。

この中で使えるのは投げ技の錐揉投げ(兜狩り)。相手がしゃがんでいたり間合い内にいないと何も行動を起こさない。投げを警戒して一瞬しゃがんだ相手でも立った瞬間に投げてくれるため、感覚的にはOHに近く、「置いておける」ため普通の投げよりも成功しやすい。

ただし陣風脚からの派生時は間合いが少し遠いため、これは狙えないので注意。


この陣風脚がヒットすれば逆立ちに移行する。


投げというよりはOHに近い。空振りモーションがない点が○。

打撃技のほうは上、中、下段の他、逆立ちをすぐにやめてホールドやPなどが出せる。手を出してくるなら出の早い旋刃脚や天砲脚、様子を見ているなら無双刈や降天系など、相手に応じて使い分けていこう。

なお、逆立ち中は投げられ判定があり、しかも内部的には相手に背を向けた状態であるらしく、背後投げをくらってしまう。反応されることは少ないだろうが、偶然投げられてしまうことが結構あったりする。一応注意。

逆立ちからの行動各種

技名	コマンド	属性
降天	⇩	―
降転	⇦⇦	―
降天正拳突き	P	上
降天足刀蹴り	（降天中）K	中
通天脚	K	上
旋刃脚	KK	中
天砲脚	P+K	中
無双刈	H+K	下
錐揉投げ	H+P	上段投げ
兜狩り	⇦H+P	上段投げ

飯綱落としを狙え!!

全キャラ中かなり特殊な性質を持つのが3段投げの飯綱落とし。ダメージは80と高く、前号の川柳にもあったように、投げコンボなのに投げ抜けできず、しかも入力も前作よりも格段に楽になった（レバーぐるぐるボタン連打でもOK）。

特筆すべきはカウンター時で、デンジャーゾーンに叩きつければ全ゲージの6割強のダメージとなる。破突でよろけたあとのピンポイント対策にこれはまさにうってつけ。単純なダメージだけでも最も高いので、返し技など、投げを仕掛ける機会にはなるべく飯綱落としを狙っていきたい。とっさに出すのが難しいならば、落雷衝（⇩⇧⇦H+P）がオススメだ。


カウンター+デンジャーでこのダメージ。恐るべし。

また、中段ピンポイントからも投げコンボの裂光飯綱へと派生が可能だが、こちらはコマンドが左右対称になっているので注意してほしい。ホールドすることを前提に入力しておかなくてはならないぞ。なお2段目移行のコマンドは、H+PではなくHのみでも構わない。

対ハヤブサ反撃確定技

ハヤブサの固有技の中で、返していきたいのは裏拳から掌打に派生する空震撃。多段技なので想定は比較的楽だろう。無理に割り込もうとしてディレイでくらいやすいので、じっと我慢だ。同じ裏拳から中段蹴りに派生する破妖薙ぎ蹴りもあるが、この技であっても同じく投げで返せる。

また破邪膝蹴り、上段パンチ2発からの膝、昇連弾もキッチリ返していこう。

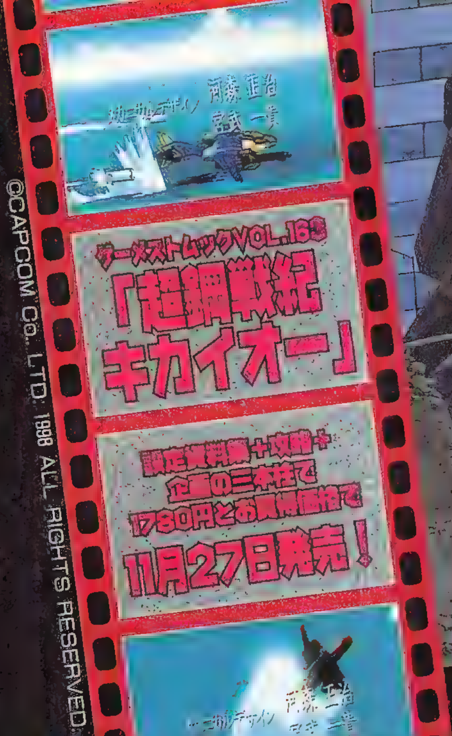
難しいが、中段肘攻撃の破突にも反応できればベストだ。


技的には雷震撃と同じもの。しっかり反撃しよう。

P.S.INFOMATION G →用された方にはDorA++のカタログ及びテクモファンクラブ会報誌「TPM」最新号、謎のテクモグッズをお送りします。イラスト、コスプレ、4コマは裏面に連絡先、名前、PNを書いてください。作品は返却いたしません。ご了承ください。アンケートと同じ宛先で「デドアラ」係まで。

まだまだいるぞ隠れロボ！





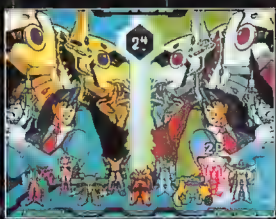
超鋼戦紀キカイオー™

第伍話「大団円」

やぁみんな、元気にキカイオーってるかい？今日はみんなに新しい仲間を紹介しよう。

ダークパルシオン！

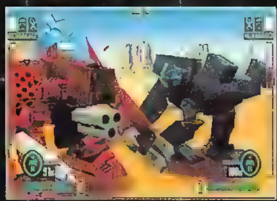
彼はパルシオンのストーリーで出てくるシャドウパルシオンと同型だけど、プレイヤーキャラの時は暴走したカイがパイロットになっているんだ。色は違うけど性能はまったく同じだから、カラーリングにこだわる君向きかな。



3Pカラーって感覚かな。対"金という響きに弱い人"機体として。

ワイズダック　オルソロッソ！

彼の頭部？をよく見てみよう。ツノがついているね。これは、シャドーレッドという指揮官クラスがパイロットをしているからなんだね。ちょっと偉いんだ。だから彼の機体は少しカスタム化されていて、G＋Jでターンダッシュという高速移動ができるぞ。



ほらほら！ツノが。まさに隊長機ってカンジ。

ディクセン　エクスペリメント！！

黒いボディのコイツはスゴイぞ。まず頭部パーツが違う。スタート時の装備がバズーカになっている。4段ジャンプができる。それだけじゃない。彼のほとんどの攻撃がノーマルディクセンを上回っているんだ。さすがにエースパイロットが乗るとひと味違うね。宇宙ステージでこれを駆れば君も"黒き彗星"になれること間違いナシーただし、ジャンプ能力で逃げ回っているだけなら称号は剥奪だ。

ちなみに隠し機体にはストーリーモードはないぞ。

それから彼らはカスタム機体なので、一体ずつしかない。つまりは相方が使っていると自分は使えないんだ。プレイするときにはあらかじめ役割を決めておくといいかもしれないね。



ターンダッシュは、レバー下＋GJ同時押しで手前に移動だ。

隠し機体登場
「これが…パイロットの差…なのか？」

使用条件

基板の電源投入時間が合計で600時間を超えると、キャラセレクト画面の外側に隠し機体が出現します。

オペレーター向けコマンド

豪雷が出現した後、テストモードのCOLOR画面に入る。2P側で↓↓↑↑BAGと入力し、何もせずにモードを終了する。

ダークパルシオン

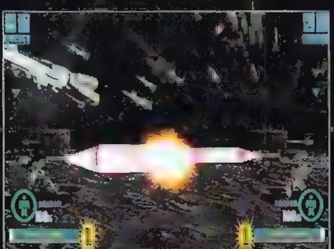




両者の手持ち武器を見るとデフォルト装備が違うのがわかるね。

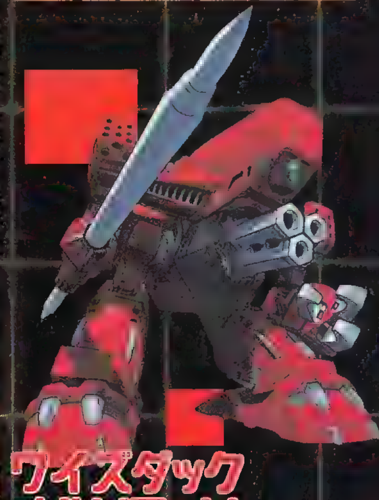
ディクセンエクスペリメント





エースパイロットが乗るとビームも太くなる!?

ワイズダックオルソロッソ



P.S.GAMEST Q&A G　Q：格ゲーのフレームはどうやって調べるのですか？また編集部に基板がないゲームの攻略は、ゲーセンまで行って調べるのですか？／兵庫県 P.N.腹がD型装備君　A：フレーム数などのデータはメーカーさんから提供してもらうか、それが表示される特殊な基板をお借りして編集部内←

キミは生き残ることができるか!?

ディクセン



リアル系ロボットは、機動力が勝利のカギといわんばかりのジャンプ力。3段ジャンプを駆使して相手を翻弄だ!!

担当：スー



A	レーザーサーベル／銃系
B	ハンドグレネード・ショート
A+B	フィクサーキャノン
←+AB同時	対空フィクサーキャノン
空中で→+AB同時	空対空フィクサーキャノン
A+J	ブーストスラッシュ
高速接近中にB	ブーストタックル
↓or↑+G	銃持ち替え
ジャンプ中に任意の方向+J	フルバーニアジャンプ
→+A	ライジングスラッシュ
→+B	ハンドグレネード・ロング
←→+A	エイミングサテライト
→←+A	リフレクションサテライト
超必殺技	
←→+AB同時	ハイパーフィクサーキャノン
→←+AB同時	スラッシュ&シュート
ファイナルアタック	ファイナルシュート

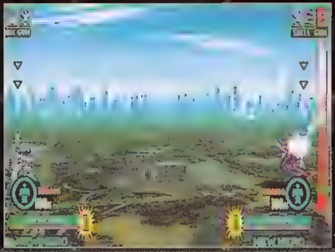
ジャンプが基本

ディクセンのジャンプ能力は、ほかの機体とくらべて高く、3段までジャンプできるようになっている。基本の移動は、歩きやダッシュよりも、このジャンプを駆使して、相手をかく乱するのがメインだ。

たとえば、一度ジャンプしてから前後に空中移動し、前ならば、相手の目の前に降りる直前にA攻撃や、降りてから↑+A攻撃。着地寸前のA攻撃がヒットすれば、→+A攻撃も連続でヒット。吹っ飛ばされた相手の降下中に、ハイパーフィクサーキャノンと大ダメージが狙える。

だが、ほとんどはジャンプ後、後ろ空中ダッシュ中に、エイミングサテライトでちまちま攻撃するのが基本。ガマンできなくなって、こちらへ前ダッシュしてきた相手に、前述の空中前ダッシュからの攻撃をしかけてみたり、空中からのフィクサーキャノンで迎撃で近づかせないようにすることもできる。

慣れてきたら、相手の前に着地すると見せかけて、相手の頭上を飛び越したり、飛び越すように見せかけて、もう一度戻るなどの、フェイントもしかけてみるとイイ。ただし、その場合はすぐに攻撃すると、相手との軸がずれていて、見当違いのところに着弾することがあるので注意。とにかくジャンプで飛びまわって、相手に追いつかせず、スキを突いて攻撃といった戦法が主力となるだろう。



基本は離れてのエイミングサテライト。ダメージは低いが…。

接近戦もイケる!!

ただ飛びまわって、逃げているだけじゃ能がない。ディクセンは接近戦もそこそこイケる。そのカギとなるのがB攻撃のボムだ。

近接戦になり、A攻撃のビームサーベルの1、2段目をガードさせた直後にボムを混ぜてやると効果的。ボムをガードしてしまった相手は一瞬固まってしまうので、そこをパワーブレイカーで崩してみたり、もう一度ボムで攻撃してみたり、ジャンプで回避行動に移ってもいいぞ。

また避け攻撃は、G+Aだとガードされた直後に反撃されてしまうので、基本的にはG+Bを使おう。



ジャンプしてから、空中ダッシュで相手をかく乱しつつ、着地際にAで攻撃して



そのままAボタン押すと、→+Aでなくても、自動でライジングスラッシュになる。



相手の降下中にハイパーフィクサーキャノンで追い撃ち。かなりのダメージだ。

ヒーローモードも活用だ!!

発動させると、ビームライフルとホーミングレーザーを乱射できる、ヒーローモード。その使用効果は2つ。

まず一つ目は、こちらの体力が勝っている場合、タイムオーバーが近づいたときに発動させ、レーザーの弾幕を張って、相手を近づけなくする使いかたがある。

もう一つは、アーマー破壊後に発動させ、ゲージが切れるまで連射しているだけで、体力ゲージの約3分の1を削ることができる。しかし、ディクセンのアーマー削り攻撃は、A攻撃しかなく、ガードさせたときに、アーマーを削る量も少ないので、アーマーを破壊する機会は少ないが…。



相手の起き上がりに、B攻撃のハンドグレネードをタイミングよく重ねて、



相手がガードで固まっているようなら、パワーブレイカーで崩してやれ!!

対CPU戦のコツ

基本的には上記の戦法をメインにプレイ。ゲージに余裕があれば、接近戦でガンガン押していいし、ゲージが残り少なかったら、バックジャンプのエイミングサテライトを多用して、安全に攻撃する。

CPUの中で強敵は、バルシオンとラファーガ。この2機体は、チョット油断しているとアッというまにやられてしまうので、最初から逃げ主体で戦ったほうがいい。

また、前ダッシュ中B攻撃のブーストタックルを、相手の一定圏内に入ってから出してやると、それだけでハマる機体もある。ブーストタックルは、ダメージもそこそこで、アーマーケズリ量も高い。対戦と違い、CPUはこちらのダッシュを止めようとしないので、おもしろいようにヒットするぞ。

アーマーを破壊したら、ゲージがある分だけ、ハイパーフィクサーキャノンを撃ってやろう。アーマー破壊後は、ガードされていても、与えるダメージが大きいからだ。

この戦法がよく通じるのはキカイオー、ワイズダック、ディクセン、ガムダ、霧雷など、通常地上で戦うことをメインにする相手だ。ディアナや、ホロンはよくジャンプするので、ブーストタックルを狙いにくい。

ヒーローチャレンジモードをプレイすると、クヴァールがかなりの難敵。基本的には懐に入り込んで、ライジングスラッシュを当てて、落ちてきたところを、ハイパーフィクサーキャノンで追い撃ち。余裕ができたら、回避に移ってもイイ。画面の端から端まで離れれば、クヴァールの攻撃は、まず届かない。ホーミング性能の高いコトモも、ディクセンの機動力をもってすれば、簡単に回避できるぞ。



前ダッシュ中B攻撃のブーストタックルがヒットしたら、もう一度ダッシュして



相手の攻撃範囲にはいる前に、もう一度ブーストタックル。もうそれだけ。



難敵クヴァールは、このように懐に入って、ライジングスラッシュで攻撃せよ!!

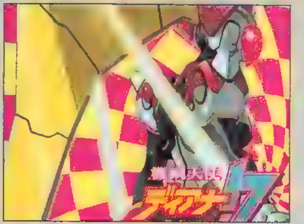


ゲージが勝ったら逃げてもよし。ここまで離れれば、コトモしか届く攻撃はない。

…で調べます。部内に基板がないゲーム（特に大型筐体もの）の攻略は、主にメーカーさんへのプレイ取材で行っています。発売されているゲームならば、担当ライターのゲーセンでのやりこみも当然反映されていますが。（編集部）

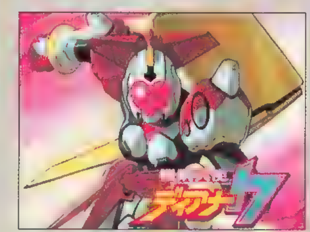
地上では闘わない!

ディアナ17



メスト読者には馴染みの薄い、愛と正義を信条とする戦士ディアナ17。愛が足りない人、正義の心が芽生えない人にオススメです。

担当：MMY



A	パンチ／ソニックエッジ
B	シャボンランチャー
A+B	ハンティングスピア（溜め可）★
空中で➡+A	パンチ(3回まで可)
空中で⬇+A	対地ソニックエッジ★
A+J	ピアッシングヒール
B+J	キャプチュードスピア
高速接近中にA	クリスタルエッジ（追加A入力可）
高速接近中にB	ピアッシングニードル
➡+A	ダブルキック
⬅➡+A	クリスタルエッジ（追加A入力可）
➡⬅+B	マジックジャッジ
空中で⬇+AB同時	アトラクティブシャワー★
超必殺技	
空中で⬅➡+AB同時	エメラルド・ティア
➡⬅+AB同時	ダイヤモンド・ロード（空中可）
ファイナルアタック	ダンシング・エンジェル・エボリューション

空中でも自由自在

ディアナの特徴といえば類稀なる空中制御能力だろう。ほかの機体では不可能な空中のコンビネーションも、ディアナなら可能なのだ。

簡単に説明すると、空中で2回まで行動できる、ということ。空中で取れる行動ならば、さまざまな組み合わせが考えられる。

基本的にはどういった組み合わせでも可能なのだが、同じ技（行動）は続けてできない、という大前提がある。が一部の攻撃はこれを無視して続けてだすことが可能だ。

空中で2回出すことができる攻撃は、技表についている★で表している。ちなみに空中でのジャンプは一度だけだ。

空中での2回行動は、なにもジャンプからスタートするだけではない。空中へ跳び上がる攻撃からでも、追加の行動ができる場合もある。

該当するのはピアッシングヒールヒット（orガード）後、クリスタルエッジで浮き上がったあとだ。どういったことができるかは次項で説明しよう。

空中から押し込む

それでは、空中制御の具体的な使い方をいくつか挙げてみよう。

基本的な連携としては、ノーマルジャンプからのアトラクティブシャワー→ハンティングスピアが使いやすい。相手に近づかず、アトラクティブシャワーの先端を当てるように出し、ガードを固めている間にハンティングスピアを出していく。

ハンティングスピアはすぐ出しとタメを使い分けて、いろいろなタイミングで出していくと効果的だぞ。ゲージがあるなら、エメラルド・ティアを使っていってもいいだろう（当たる確率は低いが）。

ほかにはジャンプA・アトラクティブシャワーも有効な連携だ。ジャンプAの跳ね返りに反撃をしたくなるが、そこをアトラクティブシャワーでフォローするのだ。

アトラクティブシャワーは低い位置で出し、地上の攻めへ繋げてみるといいだろう。ダッシュ→バッファーブレイカーなどがオススメ。



アトラクティブシャワーで相手の動きを止めるのが、基本となる。

ピアッシングヒールからは特殊で、跳ね返った後に2回行動できるのだ。ピアッシングヒール→A→エメラルド・ティアなどは、かなり嫌がられるぞ。

連続技を習得せよ

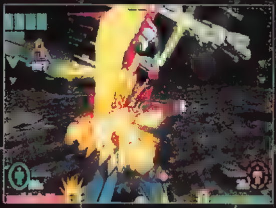
普段の立ち回りには前ジャンプBが有効だ。ジャンプ直後にBを出すと、低い位置でシャボンランチャーが出て、すぐに着地できるぞ。そこから、地上の攻撃へ繋げることが可能なのだ。

ジャンプシャボンランチャーからの連続技は、ダブルキック・ジャンプ・空中パンチ×2・エメラルドティアが強力でカッコイイ。空中パンチを出すタイミングが重要なので、要練習だ。

ファイナルアタックが使えるならば、ダブルキック・ファイナルアタックが連続技になるぞ。これも強力だ。

ぜひ覚えてほしい連続技としては、クリスタルエッジ（連打）→垂直ジャンプ→空中パンチ×2・エメラルド・ティアがある。クリスタルエッジヒット後はジャンプだけ受け付け、そこからならば、通常のジャンプ攻撃を出すことが可能になるのだ。

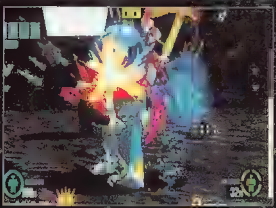
クリスタルエッジは遠距離でエンジェルスター（ウェポン）を使ったときや、ジャンプBから、避け攻撃など使う場面が多いので、連続技は習得してほしい。注意点として、クリスタルエッジがガードされた場合には、連打しないように。大きなスキを作ることになるぞ。



ファイナルアタックまで連続技になるぞ！超強力だ。



ジャンプBからは、ダブルキックへ繋げて…、



前ジャンプ直後にBを出せば、低い位置で出すことができるぞ。

対CPU戦

ディアナのCPU戦も対戦と同じく、ジャンプから攻めていくのが基本となる…のだが、ジャンプからの攻撃だけではダメージが小さいために、一度リードされると逆転できない場合もある。

そうならないためにも、接近戦からの連続技を覚えていこう。

スタート時にエンジェルスターを持っているならば、まずはこれを使って、そこから連続技を狙っていく。エンジェルスターがヒットしたら、ダッシュ（高速移動）からのA（クリスタルエッジ）で追い打ちを決めよう。クリスタルエッジ（連打）からは当然、垂直ジャンプ→空中パンチ×2→エメラルド・ティアの連続技だ。

ウェポンがないようならば、前ジャンプBからのAAAだけでも十分に闘うことができるぞ。ジャンプBによく当たるので、それほど手間取らないだろう。

対ゴルディバス戦

CPU戦で厄介なのは、基本ルートの3話、最終話に出てくるゴルディバスだろう。

基本的には、ジャンプBと地上攻撃の連携で押していく。このパターン中にゴルディバスがテレポートしたら、大ダメージを与えるチャンス！出てくるタイミングを見計らって、当て身技のマジックジャッジを出してみよう。テレポート後には高確率で攻撃を出してくるので、マジックジャッジがヒットするのだ。

マジックジャッジがヒットしたら、クリスタルエッジからの連続技を決めてやろう。ファイナルアタックが使えるならば、迷わずファイナルでトドメだ。



マジックジャッジからは、連続技を狙っていこう。



出現と同時に攻撃してくることが多いが、マジックジャッジが反撃してくれるぞ。



ゴルディバスがテレポートしたら、とりあえずマジックジャッジを狙ってみる。

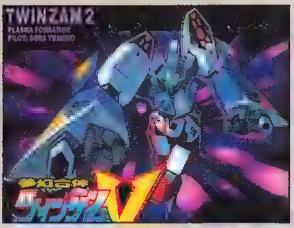
対クヴァール戦

分岐ルートの最終話、クヴァールもまともに闘うと苦戦する相手である。しかし、実は前ジャンプBを繰り返すだけで、簡単に倒すことができるのだ。また、タイミングが合えば、前ジャンプBが連続技になることもあるぞ。

斧とドリルで突貫だ!
ツインザムV



力の1号、技の2号を使い分け、
ゴルディバスその他の野望を砕け！
担当：け



1コインで2つの形態を遊べるお得なロボット・ツインザムV。
合体変形ロボならではの変幻自在な攻撃と、スーパーロボットのみに許された法外な攻撃力が我らのアドレナリンを沸騰させるぜ！
空中、地上、地中とバトルフィールドを選ばない怒濤の機動性をもってして、勝利のファイナルアタックをたたっこもう。

ツインザム1

A	パンチ
B	ファイヤーマグナム
A+B	ファイヤーサンシャイン(空中可)
→+A	ファイヤートマホーク
←+A	トマホークインパクト
←→+A	ツインザムラッシュ(空中可)
←→+B	シューティングスターブロー
空中でA	トマホークブレイカー
←+B	対空ファイヤーマグナム
空中でB	対地ファイヤーマグナム
空中でA+B	サンセットサンシャイン
←+AB同時	ライジングサンシャイン
高速接近中にA	ファイヤースラッガー
超必殺技	
←→+AB同時	ファイヤーストームフォーメーション
→←+AB同時	チェンジクロスツインザム
ファイナルアタック	ファイヤースラッシャー

ツインザム2

A	パンチ
B	プラズマミサイル
A+B	プラズマドリルバスター
空中でA	ハンマークラッシャー
空中でB	対地プラズマミサイル
→+A	プラズマハンマー
空中で↓+A	スピンドロップ
←→+A	ツインザムホームラン
←→+B	ゼログラビティボール
←+B	対空プラズマミサイル
→+AB同時	プラズマドリルストライカー（空中可）
←+AB同時	プラズマドリルクラッシャー
空中でAB同時	プラズマドリルプレッシャー
高速接近中にA	プラズマスラッガー
ヒーローモード中にG	バキュームツイスター
超必殺技	
←→+AB同時	プラズマストームフォーメーション
→←+AB同時	チェンジクロスツインザム
ファイナルアタック	プラズマドリルインパルス

いくぜ！ツインザム1！

ツインザム1は「直接打撃攻撃」に優れた近接上等ロボである。
接近戦で特にお世話になる特殊打撃技が「ファイヤートマホーク」と「トマホークインパクト」だ。
ファイヤートマホークはお馴染みの浮かせ技。クリーンヒットしたら相手は空高々と吹っ飛ぶので、落ちてくる所に超必を合わせよう。また、ガードさせるだけでもアーマーの削り量はかなりのものなので(余裕で10以上削るぞー)相手のアーマー残量を見計らって図々しく出すのも男らしい。
トマホークインパクトは、リーチが長く技の出がそこそこ早いので、相手の硬直時などを狙っての反撃技として使っていこう。
地上戦のみならず、ツインザム1の真骨頂とも言えるのが「空中戦ー空中からの攻め」である！
無法な程に当たり判定のデカイ打撃技「トマホークブレイカー」と、空中からの打撃連携で襲い掛かる「ツインザムラッシュ」をうまく散らして、一気呵成に相手を攻め立てよう。
トマホークブレイカーは何といっても攻撃範囲の広さが魅力。めくり気味に当てたり、ジャンプしてすぐに昇り切りにしてみたり、加えて空対空の切札にしたりと、その用途は広い。さらに削り能力も優秀ときた日にゃあ、使わない手はないだろう。
一方のツインザムラッシュも、めくり気味に出したり、バックジャンプと見せ掛けていきなり襲いかかるなど、トマホークブレイカーと組み合わせて使えば、かなり強力な空中からの攻め手段となるはずだ。さらにめくり空中ファイヤーマグナムや、空中ファイヤーサンシャインも混ぜこんでいけば、いい具合に相手を幻惑できるぞ。



無茶苦茶頼りになるトマブレ。是非使っていこう。



さあ～このジャンプから何がくるかわかるかな?!

いっけー！ツインザム2！

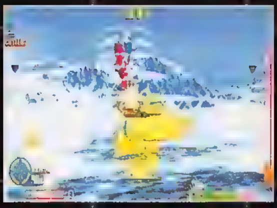
ツインザム2の特徴的な武装は、なんといっても「ドリル」。実際は対戦中にそこまで活躍する場面は出てこないが、雰囲気重視で余裕があれば出していきたいものだ。
だが、対空（クラッシャー）、対地（プレッシャー）のドリルは中々の実用度を誇るので是非ともおさえとこう。
各種ドリル技はどれも削り能力は優秀なので、相手のアーマーがすり減っていたら、無遠慮にどんどん出していくのも安らしい。
ツインザム2もまた空中からの攻めに優れており、各種武装の組み合わせで、多彩な攻撃を仕掛けることができる。
ここでも重要なのは、1と同じく「トマホークブレイカー」だ。トマブレを主軸に据えて、前出の「プラズマドリルプレッシャー」、敵の頭上から襲い掛かる「スピンドロップ」を使い分けて攻め立てよう。スピンドロップやドリルプレッシャーはきっちりガードされると反撃を受けるので、超低空で出したりバックジャンプから出したりと、ヒネリを加えて放っていこう。
もう一つの主武装である「ミサイル」もツインザム2の空中戦に欠かせない。これもトマブレと同じく、敵をジャンプで跳び越しつつめくり気味に出してみたり、バックジャンプしつつミサイルを出してみたりと、空中戦にアクセントを与えるのに大いに役に立つ。空対空にも使えるぞ。
レーザー兵器などの貫通兵器には弱いが、常にばらまいておけば牽制兵器として多いに役立ってくれるぞ。



めくりミサイルや逃げミサイルなど、ミサイル三昧の攻めも可能だ。

対CPU戦のコツ

序盤はツインザム1ならファイヤーサンシャイン連打、ツインザム2ならミサイル連打で勝ててしまうだろう。
中盤以降になると敵のガードも堅くなるので、トマホークブレイカーを使っていこう。一度トマブレを当てて相手を転ばしたら、起き上がりに再びトマブレを重ねる。これの繰り返しでまずは安定できる。ガードされたら「昇りトマブレ」を繰り返そう。
相手の起き上がりに重ねるのは、ツインザム1ならツインザムラッシュ、ツインザム2ならスピンドロップも有効だ。とにかく、CPUは頭上からの攻撃に弱いので、空中からの攻めを狙っていこう。



巨大ロボには特にスピンドロップが有効だ。

CPU戦ならずとも、己のヒーロー度を上げるために是非とも決めていきたいのがファイナルアタック。が、ツインザムにはガード崩し打撃技がないので、スチールダッシュからの崩しからのファイナルアタックを狙っていく必要がある。
CPUの皆さんは、スチールダッシュ崩しをうまいことくらってくれるので、キメはファイナルアタックを心掛けたい。



スチールダッシュでの崩し・ファイナルを狙え！

CPU、対戦共に重要なのが「相手ダウン時の追い打ち」。アイテムの「ショックドライバー」があるときはソレで安定。ない場合はツインザム1なら「シューティングスターブロー」、ツインザム2なら「プラズマミサイル」を叩きこんでやろう。

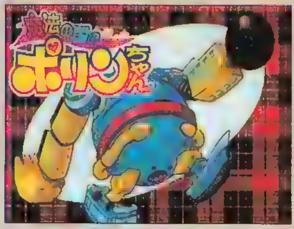


やっぱり一番痛いのはショックドライバーでの追い打ちだ。

個人的番組構成としては、最初はツインザム2で出撃、番組後半（相手から一本取った後）にツインザム1に変形、しかる後にファイヤースラッシャーでキメる、という流れを心掛けておるが、君たちも好き勝手にオレーSMなシナリオを作って遊んでみると面白いかもしれないぞ。

P.S.MESSAGE G →を思い出す。たくさんページが取れるかわからないが、今でもおもしろく読めるように工夫できればやってみてもいいかな。昔は景品が出るタイプのゲーム、新幹線ゲームや、山登りゲーム、メダルゲームのルーレットなどをやったものだ。ちょっと古すぎる？（ぜんじ）

A	鉄球シャブ
B	シャベルアッパー
A+B	根性ラリアット
➡+A	鉄球ストレート（溜め可）
⬅➡+A	破壊ドリル
⬅+B	大江戸キャノン
⬅➡+B	逆噴射煙突
空中A	ローリングアタック
⬅+A	対空鉄球ストレート
➡⬅+B	お祭り大江戸キャノン
➡+AB同時	つまづきインパクト
空中⬇+A	垂直落下ローリングアタック
高速接近中にA	ジャンプローリングアタック
高速接近中にB	ダダッコアタック
ヒーローモード中に➡⬅+A	いらっしゃい魔法
超必殺技	
⬅➡+AJorBJ同時	愛は道連れ
⬅➡+AB同時	巨大鉄球転がし
➡⬅+AB同時	巨大鉄球落とし
ファイナルアタック	わくわくボロン劇場




最後に愛は勝つのよー！
ボロン

遠距離は鉄球、近距離はA→Bのガード崩し、そしてトドメは自爆でキメ！
担当：ももやん

土かけて嫌がらせが基本

遠距離型でなければ近距離型でもなく、スピード型ともパワー型ともハッキリしないボロン。つかみどころがないだけに、どう闘っていいのか悩んでいる人も多いのでは？

ボロンが得意とする間合いは、シャベルアッパーの先端、掘り返した地面の破片が2ヒットする距離だ。この距離なら、ほとんどの必殺技が届くので、闘いが組み立てやすいだろう。

基本はやはり、シャベルアッパー。飛び道具部分をガードさせ、有利に展開していく。シャベルアッパーからは、逆噴射煙突が有効だ。リーチもあり、ボタンを押し続けることによって攻撃を出し続けることができるので、当てやすいぞ。

シャベルアッパーがヒットしたら、鉄球ストレートか破壊ドリルが連続技になるのだが、安全にいくなら鉄球ストレートだ。破壊ドリルはガードされた場合に反撃を受けるので、確信できるときに使っていこう。

相手がジャンプを多用してくるならば、シャベルアッパー後は様子を見て、対空鉄球ストレートを狙っていこう。近距離では対空性能は低いが、この距離（中距離以上）ならば頼れる技だ。基本的にはボタンを押したままの最大で使っていき、跳ばなかったらすぐに戻すようにしよう。

シャベルアッパーも届かない距離まで離れたら、鉄球ストレートと対空鉄球ストレートを狙っていく。無闇に使うのではなく、相手が動いたらそれに合わせて使うようにしよう。

逆に接近戦になったら、つまずきインパクトやA→B→Bのようなガードを崩す攻撃を中心に使っていく。つまずきインパクト、A・Bのガード崩しからは、巨大鉄球落としやファイナルアタックといった、強力な攻撃が入るので狙ってみよう。ただし、ゲージやファイナルアタックが使えないときには、まったく入れる攻撃がないので、注意してほしい。


このくらいの距離でシャベルアッパーを使うとイイ感じ。


相手の動きを見て、鉄球ストレートを使い分けていこう。

自爆にロマンを求める！

ボロンの攻撃で意外と強力なのが、自爆でダメージを与える超必殺技、愛は道連れだ。この攻撃はアーマー破壊値が非常に高く、50％以上は確実に減らしてくれる。ガードさせるだけでも、十分意味のある攻撃なのだ。また、アーマー破壊後にガードさせると、削りだけでかなりのダメージを与えることができるぞ。

ガードさせるだけで十分な効果が得られるのだが、アーマーが破壊できなければ反撃を受けてしまう。反撃を受けないためにも、ジャンプ中に自爆するように心がけよう。こうすると、痛い反撃はそう受けないぞ。

また、自爆直前になったら、つまずきインパクトやA・Bを使って、ガードを崩すのも有効な戦法だ。直接ぶつければ、そりゃ痛いのは当然である。


空中自爆なら、痛い反撃は受けないので安心だ。


自爆1秒前になったら、つまずきインパクトをガードさせよう。


すると、見事自爆がヒットするぞ。大ダメージだ。

対CPU戦

対CPU戦では、ボロンの闘い方が変化してくる。対戦時のような闘い方では、CPUの超反応にことごとく反撃されてしまうだろう。

基本的な闘い方としては、まず鉄球ストレートを、おもむろに出してみる。CPUはガードが甘いので、よく当たってくれるだろう。鉄球ストレートでCPUがダウンしたら高速移動で近づき、ダダッコアタックを重ねていこう。CPUが立ち上がろうとしたところに、ヒットするぞ。避け攻撃で逃げようとしても、ダダッコアタックがホーミングしていくのだ。

ダダッコアタックを使わず、鉄球ストレートを起き上がりに重ねるだけでも、十分にダメージを与えることもできる。だが、避け攻撃などダメージを受ける可能性が高いので、注意してほしい。

ボス級はどうする？

最初の壁となるのが、クヴァールであろう。なかなか近づけず、有効な一撃を与えることができずに負けてしまうことが多い（と思う）。

クヴァール戦の基本は、対空鉄球ストレートとなる。縦に大きいので、対空のほうが当たりやすいのだ。

対空鉄球ストレートでダウンを奪ったら、一気に近づいて大江戸キャノンを重ね、ガードしていよう。すると、クヴァールは避け攻撃を高確率で出してくるので、クヴァールの方向を見極めて対空鉄球ストレートを出してみると、こちらが先にヒットするぞ。

これで再びダウンが奪えるので、ダッシュで近づいて、大江戸キャノンを重ねて…といった戦法が続くのだ。

クヴァールはガードが甘いので、スキをみて巨大鉄球転がしを出すと、よく当たってくれる。ダメージで負けていたら、狙っていこう。

対ゴルディバス戦は、鉄球ストレートを重ねていくパターンを使っていく。ダウンを奪ったら、ちょっとダッシュで近づいて起き上がったところに鉄球ストレートを重ねる。これが安全な勝ち方だ。タイミングが重要だぞ。


対空鉄球ストレートでダウンを奪ったら、近づいて大江戸キャノンを重ねると…


クヴァールは起き上がりに避け攻撃を出すので…


相手の方向を見極めて、対空鉄球ストレートを当てていこう。対空でないと、当たらないので注意。

P.S.GAMEST Q&A G

Q：ZERO3のCPUガイは獄鎖拳中ひじ打ちを2回してくることがありますがプレイヤーキャラでも可能ですか？P.N.四季　A：オリコン中に小P→中P→大P×αで出せますが、基本的には不可能。しかし、この肘にゼロカウンターを合わせられたあとに大Pを押すと…。（はまー）



担当：MVP



装甲列車は出現と同時にあらかた破壊するのが吉。

この面の道中は大まかに分けて装甲列車、ザコに分けられる。装甲列車はスタートと同時に出てくる、砲台が6つついている列車のことだ。

まずはこの装甲列車の対処を覚えてしまおう。スタート時は真横にいきなりいるので上下に大きく動きつつショットを斜めに固定していくとどんどん破壊できて楽。本当に危ない時だけ回避ジャンプを使っていけばいいだろう。

さて、スタート時以外では列車の速度が違うため、上か下からスクロールしてくる形になるのがほとんどだ。この時は画面中央でショットをその出現方向に向けて斜めに固定しておけば、出てくると同時にかなりの砲台を壊せるので超簡単。

出現同時やられだけ注意
MISSION3-A
機動部隊を追撃せよ

この列車面は構成がシンプルで楽だが、出現と同時に撃たれるのだけは反応して避けていこう。

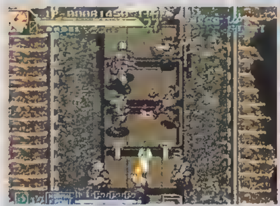


ザコについて

この面のザコは足場が狭いので出現と同時に倒しやすいが、逆に残ってしまうと非常に逃げづらい。

また、注意点が2つあり、1つは両脇からはい上がってくる白いザコ。これは中央真下で左右に細かく動いて出現と同時に倒さないと一番手前のザコにダメージを受けやすいのだ。

もう1つはスクロールである。このザコ兵士はスクロールしてきた瞬間から弾を撃ってくる。従って先程の装甲列車と同様に、スクロールする時に斜め方向に向けてくのが非常に重要である。

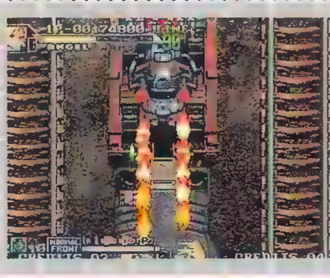


白いザコには中央で動いてすぐに倒していくのが重要だ。

下から上に行く時

一部下から上に列車の上をスクロールしていく時は要注意。たいてい上のほうには装甲列車や各種戦車が陣取っているからだ。

ここは慎重に左か右の端を少しずつ上にスクロールさせていこう。そして点数が入ったならばそこでストップしてきちんと破壊してから先に進んでいくように。



急ぐとこうなる。慎重にいくのがいい。くらってからでは遅い。

スクロールについて

最後に肝心のスクロールについて説明しよう。ズバリ、

● 左の列車は下から
● 右の列車は上から

スクロールしてくるのだ。

これで出現と同時に斜め撃ちで倒すのが楽になるぞ。



どちらからスクロールしてくるかがわかれば先手必勝だ。

MISSION 3-A BOSS



このボスの攻撃はいずれもそれほど弾が速くないので、実は全然難しくない。逃げ腰でいくよりもどんどん撃ち込んでいくほうがいいぞ。

第1段階

第1段階の攻撃は、
①側面機関砲
②上面回転砲台×2
③上面中央ミサイル砲台
④下面レーザー砲
⑤側面上爆雷口
となっている。



下にいすぎるとレーザー砲の的になるぞ。

P.S.GAMEST Q&A G Q：ガンバード2の発売が延びたらしいけど、いつ頃出るのですか？／京都府　小畠雅之君　A：彩京さんの話によると、当初予定していたよりも1カ月ぐらい延びて、11月末の発売を予定しているとのこと。面白さ120%保証付きなので、もう少し待っていてくださいね。（こーじ山下）

MISSION3-A BOSS

①を破壊すると⑤が動き出し、画面下部にいると④からの攻撃がくる。

従って画面中央で撃ち込むのが基本だ。

方針としては、①の弾が大きくてうざったいので、なるべくこれを優先して破壊していこう。②の弾は下よりで引きつけて上方向に回避ジャンプでかわしていくこと。⑤の攻撃は、ハッチが開いたら真上から爆雷がくるので、すぐに真上に弾を撃っていけばいいだろう。

第2段階

第2段階の攻撃は、
①側面機銃×2
②側面2連レーザー砲
③上面副砲×4
④上面ミサイル&レーザー砲
となっている。

④の攻撃以外は全て自分を狙って撃ってくるので実は上下に動いて避けていけば楽勝だ。危険な時だけ回避ジャンプを使っていこう。

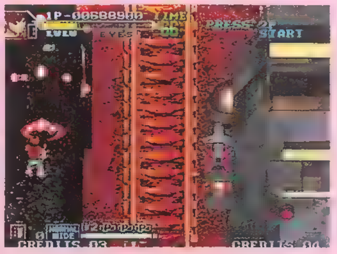
④の攻撃は、破壊可能なミサイルを撃ったあとに真横にレーザーを撃ってくる。ミサイル破壊につられて真横にいかないようにすれば大丈夫。斜め下から撃とう。


ミサイルの間をよけてランランと言っているとレーザーが…。

第3段階

いよいよ最後の第3段階。攻撃方法は、
①側面らせん砲台
②側面ミサイル発射口
③下部爆雷砲
④上部4連ミサイル砲台
⑤中央主砲
となっている。

①のらせん砲台は非常に弾速が遅いので下から上へジャンプしていけばいい。②は2つのミサイルが見えたと思うと、真上から高速で落下してくる。ミサイルが発射口に見えたらすぐに真上に撃つようにしよう。


ミサイルが見えたと思ったらすぐに上に撃とう。

③の攻撃は縦一列に爆雷が並び、ゆっくりと前進してくる。爆雷はショットで壊せるので、自分の右横方向だけ集中して壊すといいだろう。ちなみに回避ジャンプでも跳び越せます。

④、⑤は①、②のどちらかが壊されるとくる攻撃。④のほうは破壊可能なので斜めに撃っていれば問題はない。

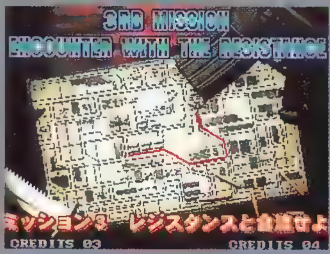
⑤のほうは意外と攻撃判定の大きい火球を撃ってくるので、回避ジャンプを使いつつ大きく上か下に避けていこう。これでこのボスも楽勝だね。

次は難しいほうです

MISSION3-B

レジスタンスと合流せよ!!

3-Aと比べて格段に難しい3-B。
中盤以降は特に注意が必要だ!!



装甲車×4+ザコ

この面ぐらいから、ザコの強さが見逃せない。出現と同時に弾を撃ってくることが多く非常にくらいやすい。従って、少しずつ進んでいくのはもちろん、なるべく出現と同時に倒すのを心がけ、とっさの弾に回避ジャンプができるようにBボタンに手をかけておこう。

さて、スタートすると、レーザー装甲車とザコがチョロチョロと出てくる。レーザー戦車は上下左右の4方向にしか撃てないので斜めから倒そう。

この後、ザコに混じりつつ機銃装甲車が、さらに進むと後ろからネット装甲車、最後はガス装甲車が順次相手となる。ザコと一緒なので、まずはザコ優先でいこう。途中にある乗り物「装甲車」は、敵の装甲車が出てきたら降りて、というのをくり返してなるべく無傷でもっていこう。

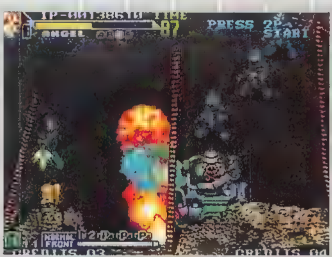
もちろん移動する時は溜め撃ちの機銃乱射を使ってなるべくザコを倒していくこと。

ガス装甲車×2+ザコ

盾兵士を倒しつつ下にスクロールしていくと、民間人をなぎ倒す敵兵士との戦闘となる。ただし非常に弱い。

この後、右にスクロールしてすぐにガス装甲車が上下2ラインに出現、次いでザコも左上から扇状に4人出てくる。ザコはどんどんくるので、まずは左下のガス装甲車をボム1発プラス撃ち込みで速攻破壊してしまうといい。

あとは上のザコを処理しつつ右上のガス装甲車に撃ち込んでいこう。

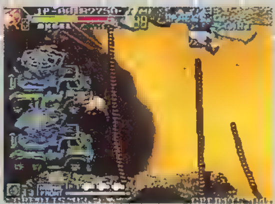

最初にボムを1発使って1台を速攻で倒すと楽になるぞ。

ネット装甲車×2

少しザコを相手にした後、後ろから上下2ラインでネット装甲車が出現してくる。こいつは勢いがいいので、出現時にひき逃げされないように前に歩こう。

すると、戦闘機が飛来して爆弾を落としていく。この爆風に判定があるので注意。今後もこの戦闘機は多数飛来してくるので厄介だ。

さて、ここでザコが上下に出現するのが重要だ。つまり、ネット装甲車、爆弾、ザコの混合攻撃となる。さいわいスクロールはできるので、ネット装甲車を画面外に消えるくらいまで前進してしまえば、ザコを相手にしていくだけでいいのだ。ネット装甲車のネットはショットで消せるので残しておいても害はない。それよりも上下のザコに注意していこう。回避ジャンプを多用していこう。

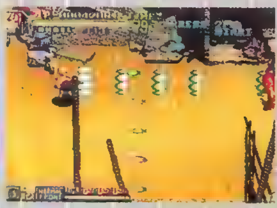

ひき逃げされると超なさけない。ザコに注意しつつ前進しよう。

機銃装甲車×2

前方に柵があり、その後ろに兵士が縦一列に並んでいる。この兵士を画面に見えるか見えないかぐらいのところで倒しておこう。

すぐに後ろから機銃装甲車が出現する。この時に先程のザコがいると厄介なのである。

機銃装甲車は自分を狙って弾を撃ってくるので、まずは下のほうの機銃装甲車に撃ち込んでいき、弾が集まってきたら上に回避ジャンプをしていこう。下の奴をなるべく早く倒していくのがポイント。


柵ごしに兵士を倒しておくのがポイントだ。

スプレッド&多方向戦車

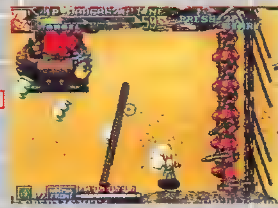
次は戦闘機の爆撃の後にすぐ後ろから上下ラインにスプレッド戦車と多方向戦車がゆっくりと出現してくる。

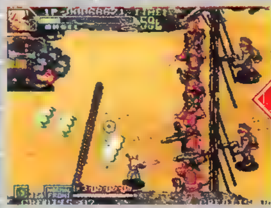
スプレッド戦車の弾は遅いので、まずは多方向戦車から片付けていこう。この時、スプレッド戦車の弾を引き付けるため、なるべく近くから多方向戦車に撃ち込みつつ後退していくときれいにスプレッド弾をよけられる。

ここからが問題。残ったスプレッド戦車に対して、そのまま撃ち込んでしまうと、倒した時に一気にスクロールするので、次のシーンの敵兵士とはち合わせとなり、非常に危険なのだ。というか、たいていくらってしまう。

従ってスプレッド戦車だけになったら、まずは一度中央付近まで戻ってから倒していくようにしよう。

ちなみに今までの装甲車、戦車ラッシュのところで、もし乗り物があるならばショックアタックを使うのもいいぞ。


こんなふうにスプレッド戦車を倒してしまうと…、


敵の密集地帯に入ってしまう。こりゃダメだ。

ザコラッシュのはじまり

スクロールすると、いきなり赤いザコが縦一列に並んでいる。赤いザコは弾をバンバン撃ってくるうえに、こちらの弾をジャンプで避けて近づいてくるので危険な存在だ。

ここはその奥にいる兵士と上下に出現する兵士もいるのでなかなかの危険地帯。赤いザコを上から一掃する形で下に移動しつつ撃っていこう。


赤い兵士が縦一列に!!こいつは危険なので遠くから倒しておく。

爆撃プラスザコラッシュ

あとはボスまでほとんどがザコで構成されている。だいたいザコ一セットに戦闘機の爆撃がプラスされている感じだ。爆撃はさほどたいしたことはないが、ザコラッシュがキツイ。

たいていのザコは周りから一気に「ワッ」とやってくるので、なかなか出現と同時に始末できない。というかほとんど1匹だけだ。こうなるとザコも全くあなどれない。もはやザコとは言えないのだ。加えて危険なのが回避ジャンプで上にスクロールさせてしまって次が出てきてしまうこと。

これらをふまえると、基本スタンスは左下の敵を出現と同時に接近攻撃で倒しつつ、すぐ右のほうのザコを処理。あとは回避ジャンプを駆使しつつ上のほうのザコを倒していく、というのがよさそうだ。いずれにしてもアドリブが重視されるのでくれぐれも気を抜かないように。


ザコラッシュは最初の一匹を切りつけて、あとは逃げ腰で。

途中にある装甲車はボス戦でショックアタックをお見舞するのに使えるので、持っていったほうがいいぞ。

MISSION 3-B BOSS



4つのパーツの破壊する順番が難易度をかなり左右するぞ!!

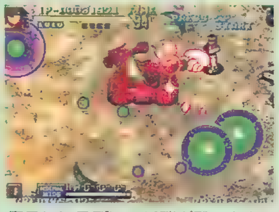
このボスは4つのパーツで構成されていて、そのすべてを破壊しないとクリアできないボスとなっている。

この4つのパーツは攻撃の種類で3つに分類できる。

Aパーツ…通常弾連射
Bパーツ…スプレッド弾とウェーブ弾
Cパーツ…ドリル弾

という感じになる。

最初に出現してきた時は、前面にA、後面にB、左右をCが形成している形でくる。で、パーツを1つ破壊するごとにだんだん攻撃が激しくなってくるので、攻撃のキツイパーツを残してしまうとかなり具合が悪くなってしまう。十分注意しよう。


ラストにスプレッド弾が残るととんでもないことに…。

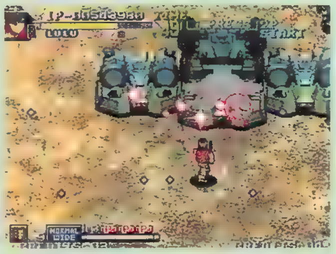
第1・第2段階〈パーツ4つ〉

全5段階のうち、第1段階と第2段階はパーツが4つの状態である。この時にどれを壊すかでそれ以降の段階のキツさが変わる。

〈第1段階〉

この段階は各パーツの攻撃は一緒で、通常弾を2つの小砲台から外側に向けてパッパと撃ってくる。はっきり言ってたいしたことはなく、ボスの正面真下を意識してボスに合わせて左右に動いていこう。

そう、4つのパーツのうち、真っ先に破壊すべきはAかBであるから、なおさら正面を重視するといい。


中央上下のA、Bパーツが最優先目標!!正面で撃ち込め。

ボスが止まると、各パーツごとに個別の攻撃をしてくる。この時正面は危険なので、左右に大きくずれた位置から中央に向けて撃つといいだろう。

〈第2段階〉

4つのパーツが分離し、外周を反時計回りに回りはじめる。A、Bのパーツはウェーブ弾を撃ってくる。このウェーブを撃っているほうどちらでもいいから重点的に狙っていこう。

弾避けは基本的に中央付近がよく、弾がきたら回避ジャンプで逃げるといい。細めに方向を変えて1つに集中攻撃をかけるのが基本。


中央を維持しつつショット方向を細めに変えるのがポイント。

第3段階〈パーツ3つ〉

パーツを1つ破壊すると、フォーメーションが変わり、1+2という感じで分かれる。1のほうは前の段階の時の位置で動きつつ、第2段階の時の攻撃を(ウェーブもしくはドリル弾)、2のほうは前の段階の位置で両方同時に移動し、プレイヤーと座標が合うとはさみ込んでくる。

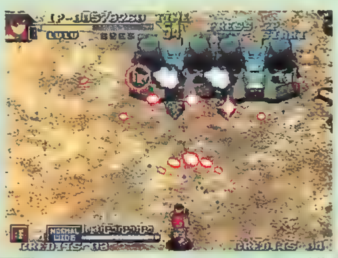
この段階で1になるほうは前の段階でどのパーツを壊したかで決まり、A、Bのどちらかを壊してしまったら残ったCパーツが1になる。

つまり、順当に倒していれば、1はAかB、2のはさみ込むほうにCパーツが当てはまるはず。ここは1のほうのパーツを破壊すればいい。


順当にいけば1からウェーブ弾がきているはず。これを倒そう。

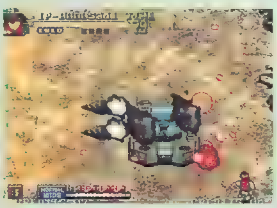
第4段階〈パーツ2つ〉

今までAとBを壊してきたのは、この段階がキツくなるため。この段階では2つのパーツが合体して左右に高速で移動しつつ弾を撃ってくる。ここでもしAパーツが残っているとかなり危険。Cパーツオンリーならば、通常弾とドリル弾だけなので、少しの避けで対処できるのだ。


Cパーツだけなら正面で少し避けるだけで楽勝だ。

第5段階〈パーツ1つ〉

やっとパーツが1つになった。順当にくればここも壊せるドリル弾だけになり超楽勝。ちなみにボスはある程度中央で弾をばらまいた後、自分に向かってゆっくりと移動してくるので気をつけよう。ここがもしもAかCだとやや危険。


一応ボスが近づいてくるので逃げながら撃つこと。

P.S.MESSAGE G →もないと思います。/千葉県 P.N. アキラ君 ◆私は違う意見を持っています。業界はユーザーに対するアピールが少なすぎます。大がかりにショーをやるのですから、大局を見て業界の活性化のために、一般日やマニアが入り込む余地が必要なのではないかと思います。(ぜんじ)

募集！ カオスヒート Q&A

[illegible]

〒101-8335

[illegible]

「カオスヒートQ&A」係

[illegible]

操作に慣れれば超面白い CHAOS HEAT

カオスヒート

担当：MVP

道中のステージ分岐イベントは、やはり成功したほうが簡単な展開になる。したがって、まずは成功時のことを前提に攻略していこう。

ランチャー重視 ストックボンバーの夜明け



ランチャーという奴は「こりゃー最高！」というぐらいに威力が高く、一時はラスボス強え！と思ったが、このランチャー様のおかげで、開発者には非常に失礼だと思いつつも「ザコ」と言い切れるほどになってしまったのだ。

で、このゲームのサブカートリッジは"ストック"していけるのが重要視されてきつつある。つまり、**ステージ0からランチャーしか取らないでひたすら「溜め込む」のである。**後半面を楽にするためにもぜひトライしてみよう。



ここがランチャーのストックの開幕である。地道に溜め込め。

溜め込みに向けて

さて、いざランチャーのみを集めていくときに出てくる障害が、「今までの攻略の補足」である。というわけで、今一度STAGE0&1をさらっと見直してみよう。

●STAGE0 ボス

このボスはランチャーを使わない場合でも、さほど問題はないだろう。注意していきたいのは、撃ち込みに専念しすぎでボスの首ののけぞりを見落としてしまうことと、ザコを殺すのに専念してしまってボスの撃ち込みがおろそかになってしまうことだ。

画面の左右隅から撃ち込んでいくようにしていくといいだろう。



このボスは左右の下の隅から撃てば、ザコもろとも倒せる。

●STAGE1分岐ポイント

以前はナパームを使うと楽だというのを紹介したが、今度はそうもいかない。結局クモの出現ポイントを素早く攻撃していくのが重要だ。慣れは必要だが頑張ってほしい。近接攻撃にならないように心がけよう。



慣れるまでが勝負の分岐ポイント。クモの出現ポイントを抑えよう。

●STAGE1 ボス

ここで初めて「緊急回避」を多用することになる。基本的なパターンに変化はない。「ボスが叫んだら攻撃がくる」というのを知っていれば、かなり楽になるはずだ。

見逃しがちだが君はどう？ 重要ポイントチェック

チェック① 難易度

カオスヒートというゲームは、実はタイムアタックゲームだった…!?

この言い方はちょっと大げさかもしれないが、要するに**「道中を速攻で進むと、難易度が上昇しにくい」**ということを強調したいのである。

よく見かけるのが、部屋中の障害物をくまなく破壊してから「ふぅ」と出口を出る光景。はっきりいって、クリア重視ならやめたほうがいい。

さっさと敵を倒して、セキュリティカードを奪ったら一目散に出口に向かうのがカオスヒート。よそ見はできないゲームなのだ。

さて、速攻パターンについて1つ良い情報がある。というのも、**「セキュリティカードを取れれば、それ以上ザコが追加されない」**のである。

これは超重要なポイントで、例えばセキュリティカードを持っている敵を速攻で倒してカードを奪えば、上から降ってくるゴキブリやクモが止まるのである。つまり、まずはカードを回収して、しかるのちにアイテムを回収に回るというのが正しい歩き方なのだ。



時間をかけると敵の数が増える。まずはカードを優先させよう。

チェック② アイテム

皆さんは、左のアイテムが何だかわかるでしょうか？

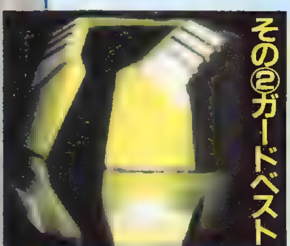
まずは左の**ドリンク**。これは体力を回復してくれるありがたい代物です。**小さくて黄色い物体は「ライフUPの効果あり！」**と覚えましょう。

次は**ガードベスト**。たまにしか出てこないので覚えにくいかもしれませんが、敵の攻撃を防いでくれるありがたい代物なのです。**出現場所はプレイ開始直後、ステージ0・シーン3の右上の便所にある**ので、忘れずに、必ずゲットしておきましょう。

あとは、冒頭のランチャーを回収するのも忘れずに。



その①ジュース



その②ガードベスト

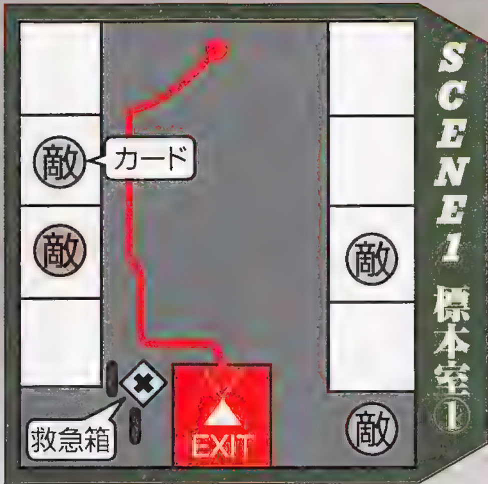
P.S.GAMEST Q&A G　Q：よくアーケードの話で「ハーネス」というものが出てきますが、何なのでしょうか？／埼玉県　P.N.つとくえ君　A：正直この質問を見るまで考えたことありません…。簡単に言えば配線材の束の事で、この場合筐体（コンパネ）と基板を繋ぐ物をハーネスと読んでいます。ゲームや・

新たなる敵出現

STAGE1 隊員救援イベント成功時ルート

STAGE3攻略

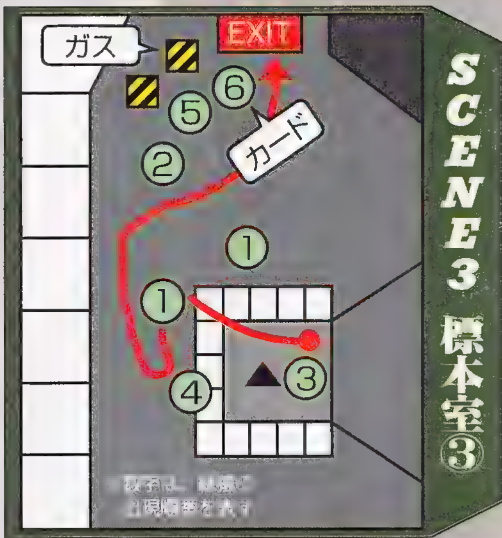
ステージ2はイベント失敗ルート。隊員救援イベントの成功者は一気にこのステージ3にくることになる。迷わないように。



いきなり部屋に入ると、灰色と茶色の大男「3rd Joint」がいる。こいつは茶色の奴が超危険で、突然炎を「ブワッ」と吐いてくる。まずは速攻で、カードを持った大男を溜め撃ちを使って倒し、しかる後に茶色の大男を倒していこう。



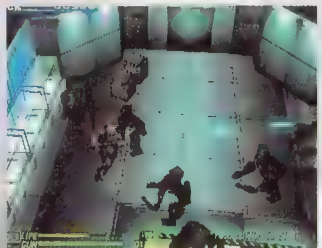
スタートしたら、右の茶色の大男を速攻で倒しにかかる。美月なら溜め撃ち、他の2人は近接攻撃で襲いかかろう。次いで、近寄ってきている中央の茶色の大男を倒す。あとは右奥のカードを持った大男を倒してさっさと抜けるのだ。



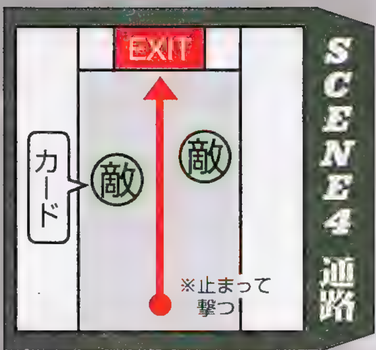
ここでは、緑色の血走った大男、通称「緑猿（?）」が登場する。こいつはジャンプしつつ近づいてきて暴行を加えてくる。動きがややすばしっこいので、早めに撃ち込んでいこう。

さて、このシーンではスタート時に2匹の緑猿がいる。溜め撃ちを基本にして、できるだけ1体を速攻で倒すようにしよう。ヤバそうなら下に逃げてもいい。

で、ここからが重要。血気盛んに前方へズンズン進んでしまうと、画面中に緑猿ばっかりになってしまうのだ。こうなったらかなり危険なので、少しずつスクロールさせていって「影」が見えたらストップ。1体ずつきちんと倒していくようにしよう。逃げるときは必ず下へ！これで大丈夫だ。



血の気が多い奴はこんなに敵に囲まれてしまうのだ。要注意！



狭い通路に緑猿が2匹いっぺんにくる。ここは3人とも溜め撃ちを使っていこう。スタート前からボタンを押しっぱなしにしていかないと間に合わないので注意。ここで、1体がズレてこちらに近寄ってきたときは、素早くレバーを入れ直すこと。そうすれば安全に抜けられる。



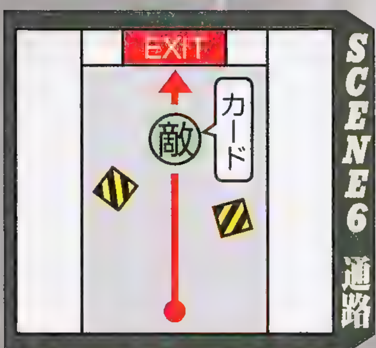
久しぶりにゾンビ研究員が登場。ところが、今回は制御コンピュータが邪魔でなかなか撃ち込めないのが嫌なところ。ほぼ確実に、ゾンビ研究員から青弾をパスパスと撃たれてしまうのでやっかいだ。

まずは、右上の研究員を溜め撃ちで速攻で撃破する。

このあとは、「速攻型」と「安全型」でパターンが変わり、速攻型がいいのなら、一気にカードを持った研究員（倒れている）を倒して出口にかけ込むだけ。途中で、ランチャーを忘れないように。

安全型の人は、一度下まで戻って右下のほうに行ってから制御コンピュータもろともショットで撃つ。弾を避けつつ小刻みに撃ち込むこと。

ゾンビ研究員を2体倒したら、ランチャーを拾ってカードを回収しにいく。ここで赤い球体（FLOTING ONE）が出てくるが、こいつは数発で壊せる代わりに撃ち返し弾を撃ってくるので注意。基本的には弾の間を歩いて抜けるが、あまりにも近いときは破壊と同時に緊急回避だ。相手にしないほうが得策だぞ。



正面にポツンと1匹緑猿。というわけで、このシーンはたいしたことはない。美月なら溜め撃ちで瞬殺、ほかの2人は近接攻撃を仕掛ければ何事もなく済むことだろう。ここはさっさと抜けて、次のステージ分岐イベントに心踊らせるのが常人のやるべきことだ。

P.S.GAMEST Q&A G →基板&メーカーによっていくつか種類があり、麻雀ハーネスや通信ハーネスなど結構幅広い。コンシューマで言うAVケーブルやS端子ケーブルのアーケードバージョンだと思ってくれれば良い。アーケードではJAMMAハーネスと呼ばれ、一部を除きほとんどが使用している。（小林）

ステージ分岐イベント

SCENE??
ターミナルエレベーター

前のイベントに比べたら格段に楽なはずだ。

ここのステージ分岐は、ただ単に赤い部分を破壊すればいいだけ。キャラごとに違うので見ていこう。

●美月の場合

強い溜め撃ちを使えば超楽勝。赤い部分が上にきたところで溜め撃ちを開始。すぐに右に1発、右下に1発という感じで流れるように撃てばいい。全弾当てるためになるべく上のほうで、最初の1発をきちんと狙おう。

●クラウスの場合

同じく溜め撃ちを使う。最大まで溜めたら赤い部分が見える前から開放しておき、足場中央で左に向いておく。赤い部分が見えたらすぐに右上まで移動しよう。これを2セット、そしてあとは少し撃ち込めばOK。

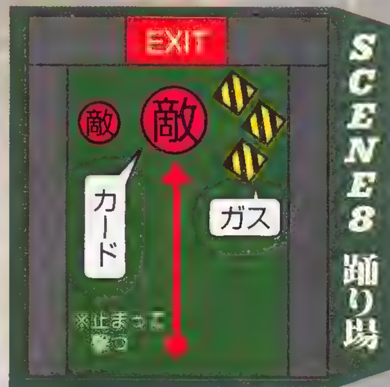
●ヴォートの場合

真上にきたときにランチャー1発。あとは少し撃ち込む。



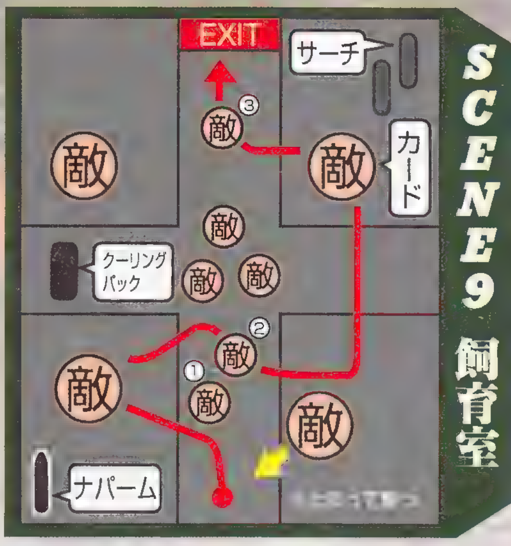
ヴォートは現状、ランチャーを使うしか道はない。狙って撃て！

SCENE8 踊り場



さらにここで新キャラの登場である。ステージ0、1のクモの進化形の「大グモ」だ。こいつはなかなかひるまないので溜め撃ちを速攻で当てていくしかない。特にクラウスの場合、最大まで溜める暇がないので、適度に溜めてあとは撃ち込むことが必要となる。

SCENE9 飼育室



今度はネズミ(M-RAT)が登場。さらにはその進化形である大ネズミもいてマジでやっかい。主な攻撃は跳びかかりだが、動きがちょこまかしていて非常にうざったい。大ネズミのほうは口から弾も吐いてくるので注意しよう。

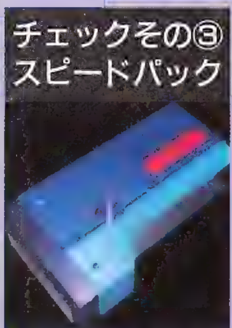
さて、**スタート直後にいきなり右の大ネズミが襲いかかってくるので、あらかじめ右上にレバーを入れておきつつショットも連射しておく。**これでだいたい大丈夫…なのだが、たまにくらってしまう。これはどうしようもない。

右の大ネズミを倒したら、そのまま上のネズミ3匹を倒そう。あまり動くと左の大ネズミが反応するので注意したいところ。

上のネズミ3匹を処理したら次は左の大ネズミ。溜め撃ちで速攻で倒そう。そしてその場から上に向けて撃ち、左上の大ネズミも倒してしまう。このときにあまり上に行くと①、②のネズミが出てきてしまうので注意。きっちり倒したら①、②のネズミを出現させて倒す。このときは近接攻撃を使うといい。

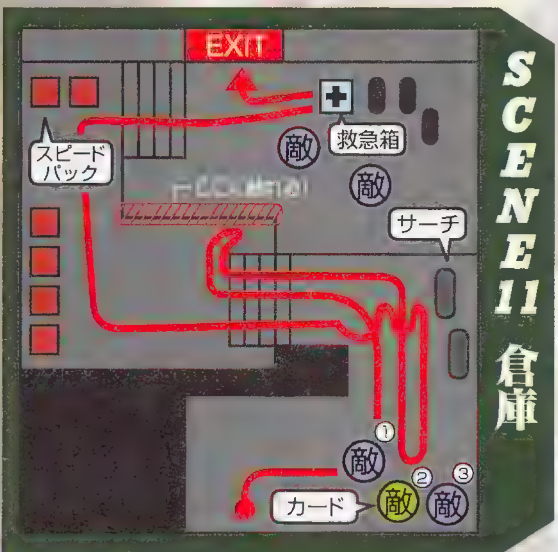
あとは右下から上に向けて撃って大ネズミを倒せば終了。

チェックその③ スピードパック

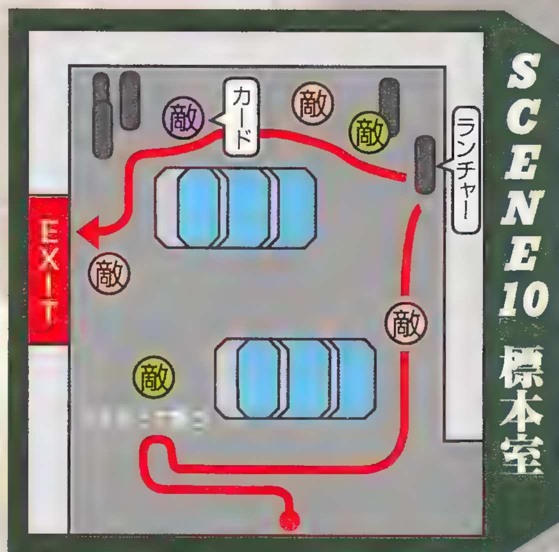


青い直方体の物体。これが、頼もしい味方であるスピードパックだ。チャージスピードを死ぬまで半分にしてくれる。つまり溜め撃ちを素早く出せるようになるのだ。超重要！

SCENE11 倉庫

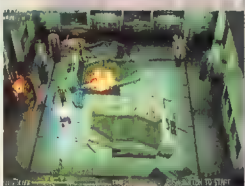


SCENE10 標本室



中央に2つカプセルの並ぶ実験室。部屋に入ったら、まず最初にショットを溜めながら左に移動して、ゾンビの前にきたら上に向かって撃っていこう。このとき、周りのネズミにくれぐれも注意だ。

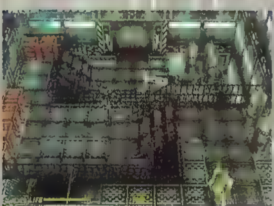
奥のゾンビを倒したら、右をぐるっと回って右上のゾンビを倒し、ランチャーを回収。あとは速攻で出口に向かおう。



まずはこの位置から上に向かって撃とう。ネズミに注意。

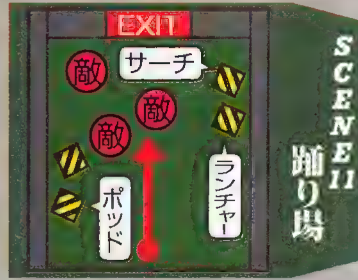
この倉庫はステージ3最後の体力回復である「ドリンク」、そして木箱の中には、チャージスピードを死ぬまで半分にしてくれるという超重要アイテム「スピードパック」が眠っている。また、カードを持っている敵が、最初から画面上にいないという、珍しいシーンでもある。

まずは1つ目の階段を降りる前に、後ろからきたゾンビを倒す。**そうしたら階段を降りてすぐに上の手すりに触れよう。するとスタート地点にゾンビが現れる。**こいつがカードを持っているので回収しよう。カードを回収したら一気に下まで行くといいぞ。



この手すりに触れればゾンビが出てくる。カードを回収せよ。

SCENE 11 踊り場



このシーンは、前にもあった大グモ＋クモ2匹のパターンでくるが、前のシーンと違い、大グモの動きがイヤらしくてかなりダメージをくらいやすい場所だ。十分注意して対処したい。

●美月

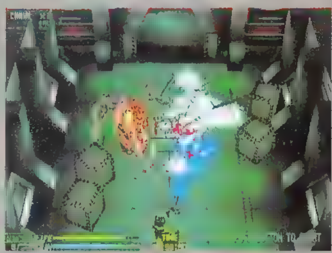
スタートと同時に溜め始めて、溜めきった瞬間に撃ち始める。そして正面で2〜3発撃ったら、レバーを1回左斜め上に入れる。このレバーで大グモに照準が合わないとピンチだ。

●クラウス

半分ちょいくらいまで溜めて正面に発射。そして少し左に動こう。あとは撃ち込む。

●ヴォート

ボタン押しっぱなしの火炎放射をしつつ、レバーで大グモに照準を合わせよう。


開幕が超重要！操作ミスは即ダメージに直結する。

STAGE3 BOSS“E”

このボスは攻撃の前兆がほとんどないものが多く、各種攻撃への対処はもちろん、あらかじめ次の攻撃に対しての心構えも重要となる。

このボスの攻撃は毎回同じように進んできて、毎回同じような撃ち込み方をすれば、毎回同じ、つまり自分なりのパターンというものはできる。これを踏まえたうえで説明していこう。

基本の立ち位置

ボスの攻撃は前兆がないものが多く、あらかじめどの攻撃にも対応していける位置と、「この攻撃のあとには、この攻撃がくる可能性が高い」というパターンを知っていれば、かなり戦いやすいはず。

まずは基本の立ち位置から。これは写真のように、足場の縦の模様に合わせるのがいい。というのは、5WAY弾のスタート位置として最適だからである。これ以外の攻撃でも対処できる位置だ。

次に基本概念として覚えておきたいのが2つある。それは**「最初の攻撃は絶対に5WAY弾」**ということと、**「左腕バルカンのあとは毒液がきやすい」**ということを知っているといいだろう。

では、各攻撃の避け方を見てみよう。


背景のラインに合わせよう。ここを基本の位置とする。

5WAY弾

まず最初は5WAY弾。これは、白い弾を5WAYに撃ってくる攻撃で、一応弾と弾の間に入って避けるのも可能だが、シューティングゲームと違い、やや早めにコンコンとレバーを入れると緊急回避になってしまって具合が悪い。したがって、5WAYを1つの固まりと見て、それを大きく緊急回避でよけていくのが正解であろう。

この場合、先程合わせておいた背景の縦ラインで、5WAY弾をやや引きつけてから左へ1回緊急回避を行い、そこで少し引きつけて今度は右へ緊急回避。続けてすぐにもう1度右へ緊急回避をしたあとに、最後は左へ緊急回避をするとちょうどいいはず。

左・右・右・左で1、2回目は弾を少し引きつける、と覚えてしまうといい。

しかしこれは美月の場合の話で、ほかの2人は緊急回避動作の移動が大きいため、もう少しアバウトでいいということも覚えておこう。


一応間に入って避けるのも難しくはないが…。


弾はこれぐらいまで引きつければいい。あとは緊急回避だ。

ザコ鳥放出

次はザコの鳥を出す攻撃。ボスのところにザコ鳥が出てから、少し経ってからこのザコ鳥が襲ってくる。襲ってくる前にあまり弾を撃ちすぎると弾切れをおこしてしまうので注意。

ザコが出てきたら少し撃つのを控えて、溜めて待ちつつザコ鳥の攻撃と同時に撃ち込んでいこう。クラウスは溜め撃ちよりも、ショットを単発でポンポン撃ったほうがいい。


ザコ鳥がくる前に弾を撃ち過ぎるのはよくない。注意すべし。

左腕バルカン

文字通り、腕を構えたと同時に青白い弾を連射してくる。ボスの攻撃が止んでいる際に、ボスに熱心に撃ち込み続けるのはいいが、常にこの左腕バルカンがくることを予測し対処できるようにしておこう。

この左腕バルカンはくるのがわかっていれば、どうってことはない攻撃。大きく歩いて緊急回避で逆サイドへ切り返そう。ちなみに写真のような斜め視点のときは必ずこの攻撃がくるのを覚えておこう。


この斜め視点ならば、左腕バルカン以外に攻撃はないのだ。

毒液

左腕バルカンのあとにきやすいこの毒液（違うときにくることもある）。毒液のあとは5WAY弾がきやすいので、あまり下のほうで毒液を避けると5WAY弾のときに足場が狭くなってしまうので注意。

避け方としては、基本位置から左へ少しずつ毒液を1発ずつかわしていくようにして、左端まできたら一気に上へ移動、次に右へややゆっくりと移動して（1発ずつよける感じで）、右端まできたら一気に下にさがれば終了。最初のゆっくり避けるところが慣れればたいして問題ないはず。


下のところで、1発ずつちょこちょこ避けられるかが鍵を握る。

尻尾アタック

画面が一転して横から見た視点に変わったらこの尻尾アタックがくる。この攻撃は前兆があるのでしっかり見ること。その前兆とは、尻尾を曲げて先端部分が開くことである。とにかく尻尾の動きに注意しよう。

前兆がわかったらあとはとっさに緊急回避をすればいい。

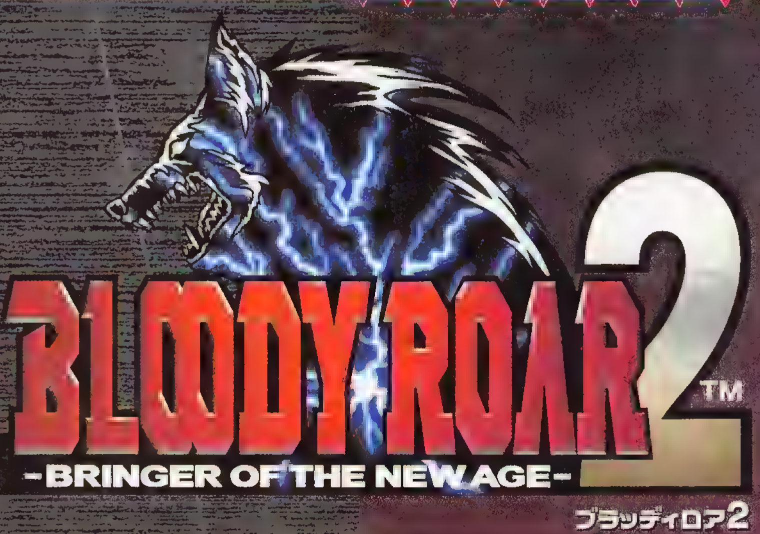

この尻尾のモーションに反応して、左右へ緊急回避をしよう。

回転アタック

ボスがぐっと近寄ってきたらこの回転アタックがくる。自分のいる方向にくるので、足場の広いほうに緊急回避していこう。ボスの接近とそこからの攻撃に多少間があるため、あまりあせるとくらってしまうので注意したい。

P.S.GAMEST Q&A G

・はハンダごてはハンダを溶かす為に添えるだけと考えたほうが良いかも!?最後は経験かな…自分もまだまだ未熟です。おまけとしてはハンダ吸取機（スッポン・¥1800前後）があれば作業のやり直しなどが楽になります。やっているうちにコツを掴みましょう!。火傷・火事には注意!!（小林）



担当：GED

ブスジマの空中コンボとインスト技以外の技表を公開!!

投げから狙える空中コンボ

「基本空中コンボ」紹介最後のキャラはブスジマだ。お約束どおり、まずは浮かせ技から見ていくことにしよう。

単発で浮かせ技となるのは、
●獣化時の立ち通常投げ
投げ自体に攻撃力はないが、浮かせることができる。コマンド技の途中止めやフェイント技から狙っていこう。
●↘+Bがカウンターヒット
ノーマルヒットだと、中浮きだがカウンターなら大浮きに。
●B B
大きく踏み込み、2打目にアッパーを繰り出す。2打目がノーマルヒットだと大浮き、カウンターだとさらに大浮きになる。1打目がカウンターヒットしたときもコンボになるので浮かせることができる。
●伏せPのカウンター
人間時はカウンターでないと大浮きにならない。獣化時ならノーマルで大浮き、カウンターできりもみとなる。


獣化中なら、投げからも空中コンボが狙えるぞ!

よろけから浮かせよう

よろけが狙える技は
●↓↘→+P（ぶっこみチョップ）人間時、獣化時ともに、ノーマルヒットでよろけとなり、カウンターだとダウンする。
獣化時は↓↘→+Bでコンボに、人間時は伏せPで空中コンボが狙える。ただし、どちらもしっかり回復されるとガードが間に合ってしまう。
●↘K
相手の足を踏みつける下段技で、踏まれると足を押さえしばらく無防備状態となる。↓↘→+Pよりもよろけ時間が長く、伏せPは回復可能だが、↓↘→+Bならコンボ確定となる。


↓↘→+Pを狙うのも有効だ。

5割コンボでブチ殺せー

相手を浮かせたら「PPキャンセル↓↘→+B PPPPB」が狙える。途中の↓↘→+Bで浮かせ直し、拾っているわけだが、投げからだと5割弱の攻撃力。よろけから浮かした場合でも4割くらいの攻撃力があるぞ。

空中コンボではないが、さまざまな連携からのキャンセル↓↘→+B（大成仏スルー）も狙う価値がある。ブレイク技の中段なので、空中ヘビーガードしていなければいただきだ。これも5割くらいの攻撃力を持っているぞ。

残念ながら、空中コンボでビーストドライブが入ることはなさそうだ。



Ⓚ⇩ⓀⓅⓅ	バリバリチョップ
ⓅⓅⓅⓀ⇩Ⓚ	全開ぶっちぎりスカシ脚
⇘Ⓟ⇘Ⓟ⇦Ⓟ	ヤキヤキ裏拳
⇨Ⓟ⇨Ⓚ	タイマン悪キック
⇨Ⓚ⇨Ⓚ⇨Ⓟ	チンピラ嘘蹴り列伝
⇧Ⓑ⇙Ⓑ⇩Ⓑ	サマーソルト顔面スライダー
⇩⬇Ⓑ⇘Ⓑ⇘Ⓑ	頭突きアッパースパイク
ⓅⓅⓅⒷ	全開ぶっちぎりアッパー
⇩⇘⇨Ⓚ（特殊構え）	毒島本気（マジ）
⇩⇘⇨ⓀⓅⓅⓅ	本気（マジ）でパンチ
⇩⇘⇨ⓀⓀⓀ	本気（マジ）でキック
⇩⇙⇦ⓀⓀⓀⓀⓀⓀ	毒島エクササイズ
⇩⇘⇨Ⓟ（特殊ダメージ技）	ぶっこみチョップ
⇩⇘⇨Ⓑ（攻撃後消える）	姿消滅アタック
⇩⇙⇦Ⓑ（消える）	姿消滅
(⇨Ⓟ)×4回Ⓚ	タイマン超極悪キック
ⓅⓀⓅⓅⓅⓀ⇦Ⓚ	全開ぶっちぎり地獄
⇦Ⓑ⇩ⒷⒷⒷ	伸びーるラッシュ
Ⓑ⇩Ⓑ⇧Ⓑ	伸びーるラッシュ（嘘）
⇦⇙⇨⇩⇘⇨Ⓑ	大成仏スルー


嫌がっている所に↓↘→+Bで浮かせる。


↘Kで足を踏み。


PPは連打でもOK。ちゃんと2発目にキャンセルがかかればいいのだ。


↓↘→+Bで浮かせ直したら、Pからのコンビネーションにつなごう。

コマンドはすべてキャラクターが右向きのものです。矢印はレバー方向をさします。Pはパンチボタンを、Kはキックボタンを、Bはビーストボタンを、Gはガードボタンを表します。
□…人間時獣人時共通のキャンセルポイントです。
○…獣人時のみ可能なキャンセルポイントです。
表のピンク部分（表の一番下）がビーストドライブのコマンドです。

ライジングホームページ
http://www. RAIZING.CO.JP/



インスト以外の技表

わかりにくい派生技などのコンビネーション技を中心にピックアップしてみたぞ。

これら以外にもまだまだあるが、見出しにもあるようにわかりにくい派生技を採り上げてみた。

今回紹介するのは、マーベル、爆竜、ユーゴ、ブスジマだけで、残りはまた今度。次号はお休みなので、次回の掲載は15号になります。

マーベル

単発の[?]K同様、よろけ効果のある「[?]K」をヒットさせ、[?]+Pで浮かせてからの空中コンボを狙っていきたい。ただ、この連携は以前も述べたように回復可能で確定ではない。きっちり回復する相手なら、コマンド技の途中止めから投げやすくなる連携を仕掛けていこう。

コンビネーションのかなり後半でもキャンセルが可能だというのも大きな利点だ。

2打目にもキャンセルがかかる[?]B、[?]B、[?]Bなども使用頻度が高い。



バクリュウ

手数が多く、連技も豊富なので、キャンセルコマンド技途中止めからの連携も混ぜていけば、かなり相手を翻弄できるはず。

[?]Pや[?]K、[?]+Kなどで背後をとるのも有効だ。背後からコンボ連携を仕掛けよう。

コマンド技途中止めから投げに行く場合は、[?]+Bを使っていこう。なぜなら、瞬時に前進するので、途中止めにすると投げやすい密着状態となるためだ。人間時なら、[?]+Pで代用しよう。



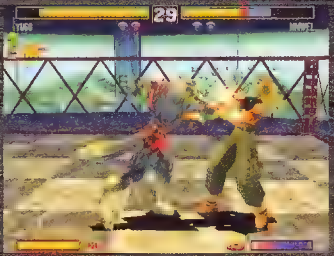
ちなみに、[?]+Bの技名は「[?]」

ユーゴ

技表を見てもらえば分かる通り、[?]+Pからの豊富な派生が最大の特長だ。

派生したコンビネーションから再び[?]+Pにつなぐこともできるので、わりとエンドレスな連携に思えるが、上段攻撃なのであまり調子に乗りすぎないように。[?]+P対策でしゃがみがちな相手には、中段を混ぜるバランス感覚も大切だ。

技表にはないが、[?]KPも3打目のPにキャンセルがかかるので使い勝手がいい。



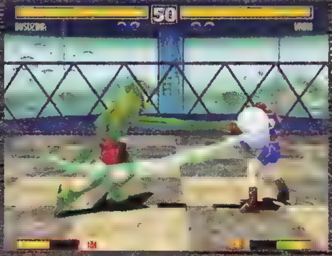
クイックワンツーを中心とした多彩な連携でラッシュをかけろ。

毒島

毒島本気（ブスジママジ）による特殊構えからは、レバー[?]を上にいれたとき、PPP、KKを出し切ったときに通常状態に戻り、その他は特殊構えを維持する。

伸びーるラッシュはリーチが長いので、姿消滅や姿消滅アタックで姿を消して相手の間合い外から繰り出すといい。姿を消して相手が闇雲に手を出してくるようなら伏せ攻撃を使おう。

カメレオンラッシュや伸びーるラッシュの「[?]+B」は、ブレイク技の光を放つフェイント技だ。



伸びーるの技名に恥じぬリーチの長さ。[?]B、[?]Bは中、下段の連携だ。

MARVEL

マーベル人間時連携技	
*①M－VI	ⓅⓅ🄿（*③が入る）
*①M－VIスティンガー	ⓅⓅ🄿🄺
*①M－VIヘルファイアー	ⓅⓅⓀ
*①M－VIナパーム	ⓅⓅ⇩Ⓚ
*④スピニングナックル	⇦Ⓟ🄿（*⑤が入る）
アマゾネスブロウ	⇘Ⓟ（*③が入る）
G－IIIキック	Ⓚ（*④が入る）
G－IIIダブル	ⓀⓀ（*②が入る）
*②アサルトキックラッシュ	⇨ⓀⓀⓀ（*①が入る）
*②アサルトキックマイン	⇨ⓀⓀⓀ⇘Ⓚ
*②アサルトキックスパロー	⇨ⓀⓀⓀ⇨Ⓚ
*②アサルトキックボム／k.（フェイントキックボム／p）	⇨Ⓚ⇨Ⓚ◇K or Ⓟ
*②アサルトキックサプライズ	⇨Ⓚ⇩Ⓚ◇K or Ⓟ

マーベル獣化時追加連携技	
*⑤アングリーフィスト	Ⓑ（*②が入る）
*⑤アングリークロウ	Ⓑ🄱
*⑤アングリースラッシュ	Ⓑ⇩🄱
アングリークロウ	Ⓑ🄱（*②が入る）
*③バイオレントスクラッチ	⇨Ⓑ⇨Ⓑ
*③バイオレントグラインド	⇨Ⓑ⇘Ⓑ

BAKURYU

バクリュウ人間時連携技	
短刀	Ⓟ（*①へつながる）
三連刀	ⓅⓅⓅ（*②へつながる）
三連刀螺旋斬り	ⓅⓅⓅⓅ（*④へつながる）
	※振り向きⓅは2発目Ⓟにつながる。
*②流影崩激	⇘Ⓟ◇P
*②流影日輪脚	⇘ⓅⓀ
*①流牙落槌脚	Ⓚ🄺（*⑤へつながる）
*①流牙落槌半月落とし	Ⓚ🄺⇨Ⓚ
*①流牙落槌円月蹴	Ⓚ🄺⇦Ⓚ
*⑤月影返り	⇨Ⓚ⇦Ⓚ⇧Ⓟ
*③裂迅雪崩蹴り	⇘Ⓚ🄺🄺
*③裂迅刈り蹴り	⇘Ⓚ⇨Ⓚ
*③裂迅草擂り蹴り	⇘Ⓚ⇩Ⓚ

バクリュウ獣化時追加連携技	
*④連掻き	Ⓑ🄱（*③へつながる）
*④毒掻き支転脚	Ⓑ⇩Ⓑ
*④毒爪影斬撃	Ⓑ🄱Ⓑ
*④連掻き転倒砲	Ⓑ🄱⇩Ⓑ
毒突き	⇘Ⓑ（*①へつながる）

YUGO

ユーゴ人間時連携技	
ジャブ	Ⓟ（*④へつながる）
ワンツー	ⓅⓅ（*①へつながる）
ストレートファウスト	⇨Ⓟ（*①へつながる）
フックオン	⇦Ⓟ（*③へつながる）
ファントムブラスト	⇗Ⓟ⇨Ⓟ（*①へつながる）
イリュージョンバースト	⇗ⓅⓅ（*①へつながる）
*④ハイキックツイン 4-1	Ⓚ🄺
*④スパイラルキック 4-2	Ⓚ⇘Ⓚ
ワンツーブラスト	⇩⇘⇨Ⓟ（*①へつながる）
*①ブラスト・ラッシュ1-1	🄿（*②へつながる）
1-2	Ⓚ
1-3	⇩Ⓚ⇘🄿
*②ストライク・ラッシュ 2-1	Ⓟ⇩Ⓚ⇘🄿
2-2	⇨Ⓟ
2-3	⇦🄿
2-4	⇩Ⓟ
2-5	⇘🄿
2-6	Ⓚ
*③バースト・ラッシュ 3-1	ⓅⓅ（*②へつながる）
3-2	⇩Ⓟ

ユーゴ獣人時追加連携技	
ウルフクロー	Ⓑ（*④へつながる）
*①ブラスト・ラッシュ1-4	ⒷⒷ
1-5	Ⓑ⇦Ⓑ
*②ストライク・ラッシュ 2-7	⇩Ⓑ
*③バースト・ラッシュ3-3	Ⓟ⇦Ⓑ
3-4	ⒷⒷⓅ
3-5	Ⓑ⇩Ⓟ⇩Ⓟ
クローナックル	ⒷⓅ（*④へつながる）
クローツインナックル	ⒷⓅⓅ（*①へつながる）

BUSUZIMA

ブスジマ人間時連携技	
全開チョップ	Ⓟ（*②につながる）
ぶん殴り	立ち振り向きⓅ（*③につながる）
*②速攻ニー	ⓀⓅ（*①につながる）
*②速攻ニー	Ⓚ⇩Ⓚ（*①につながる）
*②速攻撲殺ナックル（獣化時）	ⓀⒷ（*①につながる）

		*①	*③	
全開爆撃脚	Ⓟ	🄿	Ⓟ	
全開正拳列伝	Ⓟ	🄿	Ⓟ	Ⓟ⇨Ⓟ⇨Ⓟ
全開かかと地獄	Ⓟ	🄿	Ⓟ	ⓅⓀ⇦Ⓚ
全開ぶっちぎりスカシ脚	Ⓟ	🄿	Ⓟ	ⓅⓀ⇩Ⓚ
全開ぶっちぎりナックル	Ⓟ	🄿	Ⓟ	ⓅⓀⒷ（獣化時）
全開ぶっちぎりアッパー	Ⓟ	🄿	Ⓟ	ⓅⒷ（獣化時）

毒島本気（マジ）の派生　特殊構え（[?]Ⓚ）からの動き

技名	構えの変化	コマンド
前進	→特殊構え	⇨
後退	→特殊構え	⇦
通常構えへ戻る	→通常構えに戻る	⇧
挑発	→特殊構え	⇩
本気（マジ）でパンチ	→特殊構え	Ⓟ
本気（マジ）でパンチ	→通常構えに戻る	Ⓟ🄿Ⓟ
本気（マジ）でキック	→特殊構え	Ⓚ
本気（マジ）でキック	→通常構えに戻る	ⓀⓀ
本気（マジ）伸びパンチ	→特殊構え	Ⓑ（獣化時）

ブスジマ獣化時追加連携技		
カメレオンラッシュ	Ⓑ→	⇖Ⓑ
	→	⇩Ⓑ⇧Ⓑ
	→	⇩Ⓑ🄱⇧Ⓑ
	→	⇩Ⓑ🄱Ⓑ
伸びーるラッシュ	⇦Ⓑ→	⇧Ⓑ
	→	⇩Ⓑ⇧Ⓑ
	→	⇩Ⓑ🄱⇧Ⓑ
	→	⇩Ⓑ🄱Ⓑ



よみがえる復讐の魔剣士

SAMURAI SPIRITS 2™

いよいよキャラ別攻略スタート。
CPU戦も楽しんでみよう。

担当：ギィ

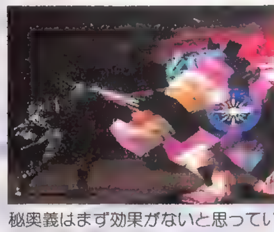
技を見極めろ 巌陀羅 技解説

ユガによって創られた殺戮と破壊をもたらす木偶人形、巌陀羅。強大な破壊力を持つ攻撃の数々と、攻撃を受けてもひるむことのない頑強な肉体。そして、数々のガード不可技と倒すことはかなり困難である。しかし、巌陀羅の技の特長を知れば、突破口が見えてくるぞ。

まず、巌陀羅のやっかいな点が、数々のガード不可技。しかし、ガード不可技は後で紹介する必殺技のなかの2つ以外では前方に倒れ込む攻撃だけで、それ以外の技は上、中、下段のいずれかになっている。特に巌陀羅の場合、モーションがゆっくりで、下段は非常に低い姿勢からしか出さない、といった具合に見切りやすい。


下段攻撃は姿勢が低い。時間差で2段目が来るので注意。

そして、技のスキも威力に見合って大きいので、かわすなり、ガードするなりした後、できるだけ威力の高い単発の攻撃を当てていくようにしよう。これならば、「ひるまない」という特性に邪魔されることなく、安全にダメージを与えていくことができる。


秘奥義はまず効果がないと思っていい。単発技を狙え。

必殺技

●瓦礫投げ
地面から巨大な岩の固まりを持ち上げ、振り回してから投げつけるガード不可技。
岩が巨大で、常にこちらを狙い続けるため、一見回避不能に見えるが、実は密着していれば当たらない。素早く接近し、モーションが長いので、Bやレバー前Bをひたすら叩き込もう。破片には注意。

●噛み付き
噛み付き、相手を加えたまま振り回す。
普通の上段投げだがモーションが非常に見切りづらい。


非常に巨大でわかっていてもくらってしまうことがある。

威力も見た目に違わず高いので、接近時は注意しよう。

●跳び踏み付け
しゃがみ込んでふるえているようならこの跳び踏み付けの合図だ。この後、画面外まで飛び上がり、前方、垂直、後方（後方は背向け時のみ）のいずれかに落下し、さらに着地時に地震を起こす。
踏み付け、地震共にガード不可だが、地震は威力も低く、ジャンプで回避可能。
いずれの場合も自分を狙っているわけではないので、準備モーションが見えたら避け連発で正面から逃れればOK。
巌陀羅の着地寸前に前ジャンプで地震を回避しつつ跳び込み、ジャンプ攻撃を当てられればベストだ。
着地後のスキは意外と少ないので、深追いは控えよう。


実際の発生は遅いのだが、意外と食われてしまいがち。

●瓦礫落とし
小さくジャンプして地響きを起こし、巌陀羅の周囲に複数の岩塊を降らせる。
中段攻撃なので特に問題はないだろう。


地震部分もガード不能だがこれは問題ない。本体に注意しよう。

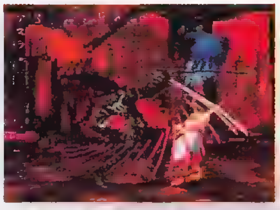


アスラ 相反する安定性と爆発力 反面のアスラ

安定した万能さを誇る修羅と不安定ながら絶大な攻撃力を秘めた羅刹。両方使ってみることをおすすめする。
担当：ギィ

主力はイルティス

アスラの中距離の主力となるのが、イルティス（➡➡B羅刹名ルエギル＝グプス）。リーチ、スピードに優れダウンを奪える中段スタートの2段攻撃で、威力も高い優秀な技だ。また、踏み込みジャンプBも、下方向に強く、一気に攻め込むには最適だ。


高性能、高威力でダウンも奪えるイルティス。主力だ。

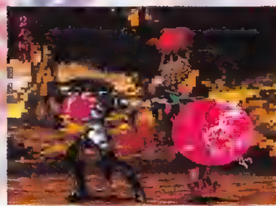
より近い距離ではスキの少なさから立ちAが使いやすいが、立ちBや下段のしゃがみB、中段のCや⬇+Cも発生が早く、ヒット時の効果が大きいので使っていこう。

立ちBまたはしゃがみBヒット後はキャンセルシェドムーサ（羅刹はレイ＝マール）が連続技になる。

SCSは威力的にはAAAが一番おすすめ。自分と相手の怒りゲージによって、BBBキャンセル必殺技や、10連と使い分けていこう。

ただし、いずれもガードされたときはやっかい。B、しゃがみBはガードされると止めても、必殺技に繋いでも反撃を受けてしまう。かといって、他では攻撃発生前に簡単に割り込まれる。しかし、反撃はせいぜいA一発程度、欲張ってSCS発動攻撃などを狙ってくれれば、避けやSCS弾きなどが狙えるので気にする必要はないが、発生が早く威力の高い技を持つ相手（覇王丸、羅刹半蔵など）には要注意。逆に割り込みに対してはキャンセルして、修羅ならシェドムーサまたはノマム、羅刹ならレイ＝マールまたはレアシィマが有効だ。

SCSも比較的隙間が大きく、必殺技やSCS弾きで割り込まれやすいので、ガードされたら途中で止めよう。

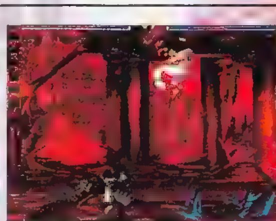

威力はいまいちだがキャンセルして連続技を決めよう。

修羅 アスラ

やや離れた間合いでは、シェドムーサ、ナハイベルがスキがなく、使いやすい。ナハイベルはAは上段だが攻撃範囲が広く、Bは中段で、どちらも攻撃判定がしばらく残るのでうまく使っていこう。

間合いが離れたときや、相手をダウンさせたときに狙っていきたいのが、ガード不可のブベズリーブだ。この技は相手が地上にいる限りガード不可で、直撃すると体力の6割を奪うこともある。

また、ノマムの存在も忘れてはいけない。特に、跳び込みに対してはSCS弾きより大ダメージを与えられるし、近距離ではややバクチ要素もあるが、キャンセルして出して割り込みにカウンターを取る、といった使い方も可能だ。


攻撃判定はぎりぎりまで出ないのでジャンプに弱い。


威力の高い当て身のノマムも狙っていきたい。

修羅の連続技

●SCS発動↓BBB（キャンセル）↓ロジェレフorナハイベル（B）orサナタス

威力面ではAAAのほうが上で、ダウンしないものの間合いを離せる。ほとんど見せ技のレベルだろう。ただし、わざとキャンセルを遅らせてロジェレフを狙い（威力が高い）、受け身を取るようならキャンセルエレス（⬇⬊➡C）という2択もなかなか。


受け身を取ると着地点にちょうど重なるキャンセルエレス。

サナタスに繋ぐ場合、最速タイミングでしかキャンセルできないので注意。これも、単体で当てたときより威力が低くなってしまう。

●立ちC（カウンターヒット）↓立ちB（キャンセル）↓シェドムーサ（A）

中段の立ちCはカウンターヒット時のみ相手をバウンドさせることが可能で、ここに連続技を決めることも可能だ。

動作名	コマンド
「レフィシュル」	→↘↓↙←Ⓐ [illegible]Ⓑ
〃	弱ヒット中にⒶ、強ヒット中にⒷ
〃フェイク	[illegible]Ⓒ
〃移動	[illegible]Ⓓ
「シェドムーサ」	↓↘→Ⓐ [illegible]Ⓑ ↓↘→Ⓐ+Ⓑ
「ナハイベル」	[illegible]Ⓐ [illegible]Ⓑ
「ロジェレフ」	[illegible]Ⓐ [illegible]Ⓑ →↓↘Ⓐ+Ⓑ
「ブベズリーブ」	[illegible]Ⓒ
「ノマム」	[illegible]Ⓒ
「サナタス」	←↙↓↘→Ⓑ+Ⓒ

羅刹 反面のアスラ

ビームを放つレ＝イルバグ、空中からの中段ビーム、レ＝ウグアルでの遠距離戦を得意とするキャラに見えるが、実は意外と死角が多く、容易に接近、反撃されてしまう。

しかし、反面のアスラの真価は、ノア＝ラテムにある。ノア＝ラテム中はアスラの体力が減り続けるかわりに攻撃が電気を帯び、攻撃力が大幅に上昇、相手ののけぞり時間も長くなる。狙うはSCS発動↓AAAや、ルエギル＝グプス（➡➡B）だ。また、しゃがみBキャンセルなどから割り込み防止／下段のレアシィマもなかなか効果的。レイ＝マール等で追い打ち可能だ。

発動モーションにはそれなりにスキがあるが、攻撃を受けても効果は消えないのでダウンさせたときなどは積極的に狙っていこう。

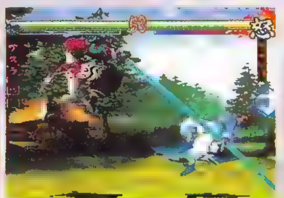
お互いの残り体力が少なくなったらガード不可の飛び道具、レイル＝ハイが強力。ノア＝ラテムの効果を解除することもできる。


ノア＝ラテム中、体力は減り続けるが威力は桁違い。

空中浮遊のレイ＝カースは発動のスキが大きく、攻撃を受けると終了してしまうため、なかなか浮遊させてもらえない。SCS発動↓BBBキャンセルで使うのが比較的確実（それでも止められる）。

ノア＝ラテム後はA、Bやレ＝ウグアルで牽制、本命のミ＝ブレクを狙いたい。

動作名	コマンド
「レ＝イルバグ」	↓↘→Ⓐ [illegible]Ⓑ ↓↘→Ⓐ+Ⓑ
「レ＝ウグアル」	空中で[illegible]Ⓐ 空中で[illegible]Ⓑ 空中で[illegible]Ⓐ+Ⓑ
「レイ＝マール」	→↓↙Ⓐ [illegible]Ⓑ
「レアシィマ」	→↘↓[illegible]Ⓐ [illegible]←Ⓑ
「ノア＝テラム」	←↓[illegible]Ⓓ
「レイル＝ハイ」	「ノア＝テラム」中に[illegible]ⒶorⓑorⒸ
「レイ＝カース」	→↓↘Ⓓ
「ミ＝ブレク」	「レイ＝カース」中に[illegible]ⒶorⒷorⒸ
「ルエ＝レズ」	ⒶorⒷorⒸorⒹを押し続ける
「リーン＝エーク」	「レイ＝カース」中に↓↘→Ⓑ+Ⓒ
「レイ＝ファ＝ラース」	←↙↓↘→Ⓑ+Ⓒ


広範囲を薙ぎ払う強力なガード不可技、ミ＝ブレク。

羅刹の連続技

SCS発動↓BBB（キャンセル）↓レイ＝マールorレイ＝ファ＝ラース

レイ＝マールはやはり、修羅と同様威力が低いが、秘奥義のレイ＝ファ＝ラースは出るのが遅く、落ちた瞬間を拾うのですさまじい破壊力。なぜか受け身も不可能なのだ。


受け身が取れず、大ダメージを与えるレイ＝ファ＝ラース。

P.S.MESSAGE G 「SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝」の壊帝ユガって笑点の円楽師匠に似てません？／福岡県 P.N.ガーデンドリアさん ◆わたくし的には、塩沢トキのオバサマがキャラクターデザインのインスピレーションを与えたと思っていたのだが、実際はどうなのだろう？（KIT）

専属キャラクターです



©KONAMI 1998

各ステージごとにいろんなジャンルの曲が収録されているポップンミュージック。今回はこれらの収録曲とキャラクターをみていこう。

収録曲とステージ構成

ビートマニアの妹分（？）として登場した「ポップンミュージック」。

今回はステージごとに選べる曲とゲームに登場するプレイヤーキャラ、収録曲の専属キャラをまとめてみた。次回からのテクニック解説に備えて、サウンド面を押さえておこう。

ノーマルモード、ハードモードで選択できる曲は1ステージに4曲（ビギナーモードは練習ステージ＋ステージ2つの構成）。ジャンルはダンスミュージックからラップ、ラテンそしてアニメソングまで幅広く収録されている。

サウンドセレクト画面では「曲のジャンル」、「難易度」「専属キャラ」そして「曲のポイント」が表示される。初めのうちは低い難易度の曲で操作に慣れておき、操作感覚やボタンの位置を把握しておくのもいいだろう。

セレクト画面の見方

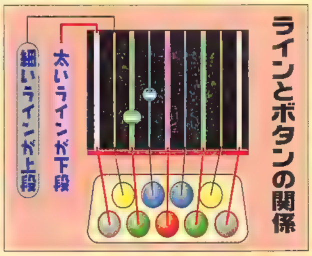


曲のジャンルと難易度はここで確認。

曲のジャンルごとのキャラクターを表示。

曲の詳細はココで。

ラインとボタンの関係



ホワイト、グリーン、レッドの画面上太いラインは手前側の5つ。イエロー、ブルーの細いラインは奥側の4つのボタンと対応になっている。下りてくる「ポップくん」も太いラインと細いラインで大きさが異なる。

pop'n music sound List

STAGE:3		
ジャンル	曲	キャラ
ディスコ・キング	FUNKY TOWN'75	バンブー
テクノポップ	Behind The Cosmic	クラフト
アニメヒーロー	The theme of GAMBLERZ	神風トオル
スパイ	MISSION #009	チャーリー

STEAGE:2		
ジャンル	曲	キャラ
ダンス	Hi-Tekno	ジュディ
ラテン	El pais del sol	ドン・モミー
レゲエ	Baby,I'Myours	オリビア
ディスコ・クィーン	Cherry&Raquel	シャネル

STEAGE:1		
ジャンル	曲	キャラ
ファンタジー	monde des songe	ディーノ
J・テクノ	Quick Master	ショルキー
ポップス	I REARRY WANT HURT YOU ～僕らは完璧さ	リエちゃんRIE♥chan
ラップ	YOUNG DREAM	ジャムおじさん



P.S.MESSAGE G ゲーメスト関連グッズ商品（ムック、ビデオ、その他）一覧をまとめたもの（最新版）を定期的に作成してほしい。／鳥取県　P.N.TOR君　◆ただ今、混沌としたグッズ制作者どものおつむから、本人たちすら忘却しつつある、グッズの記憶を吸い出し中。しばし待て。（グッズ班）

登場キャラ紹介

ミミ
ニャミ





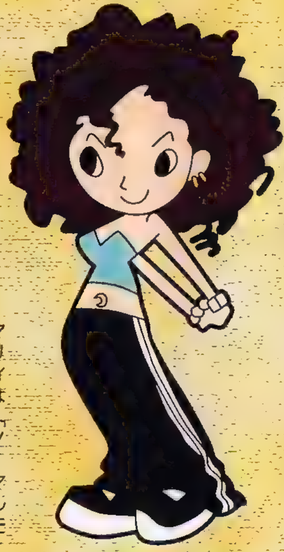
ミミとニャミは「ビギナーモード」のインストラクター。練習ステージでは操作方法も教えてくれる日本産（?）のウサギとネコである。オソロイのTシャツには「BM（ビートマニア）」のワンポイント。欲しいですマジで。

ディーノ



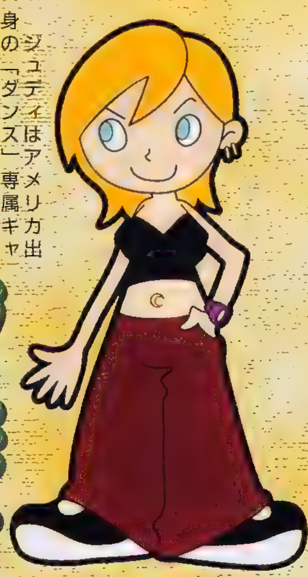
ディーノは「ファンタジー」の専属キャラクター。「おじゃま」のモーションは豪快に炎を上げる火炎攻撃だ。

マリィ



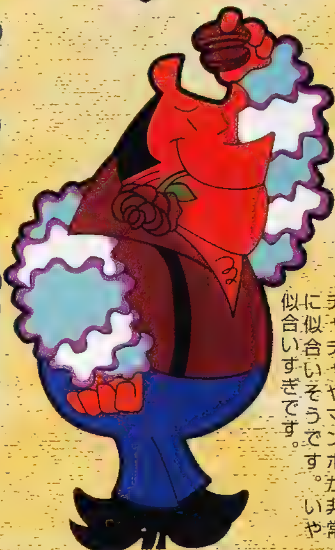
マリィは「ノーマルモード」のプレイヤーキャラクター。出身国は日本。ゲーム中はダンサブルなアクションで盛り上げてくれるぞ。

ジュディ



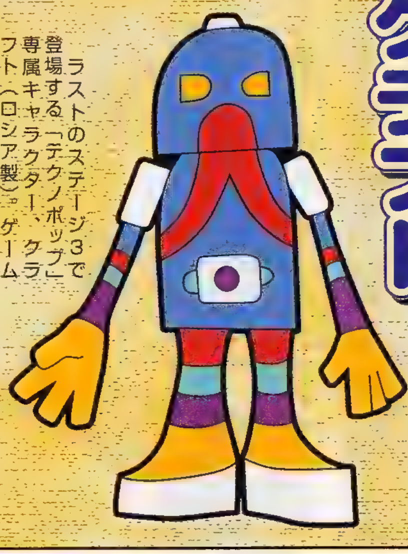
ジュディはアメリカ出身の「ダンス」専属キャラクター。ステージ2で選択が可能だ。マリィと同じく彼女もオヘソにピアスです。ダメージを受けた時のリアクションがイイ感じ。

ドン・モミー



「ラテン」専属キャラクターのドン・モミー。彼は南米生まれのサイなのだが、この醸し出す雰囲気。チャチャチャやマンボが非常に似合いそうです。いや似合いすぎです。

クラフト



ラストのステージ3で登場する「テクノポップ」専属キャラクター、クラフト（ロシア製）。ゲーム中も無機質なアクションで、おじゃまを仕掛けてくる。

キング



キングは「ハードモード」のプレイヤーキャラクター。このポップンミュージックを究めるからには、「キング」にふさわしい最高のプレイをマスターしていきたい。

次号予告

いよいよ次号からは、曲別の解説に突入。ボタン配置に対する手の置き方や動かし方、そして難しいパートごとの解説など盛り沢山。まて次号！



P.S.MESSAGE G Q：弾銃フィーバロンのステージをクリアしたときに出てくる7人はいったい何なのですか？／東京都　P.N.h×2君　A：彼らは、いわゆる自機が救出（回収）したサイボーグ兵士「フィーバロン」です。ボム使用時と同様、助けてくれた喜びを踊りで表現しているのだ。（こーじ山下）

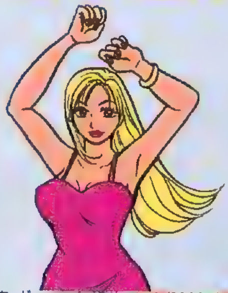
ステージ4さえ突破できればクリアは目前だ！



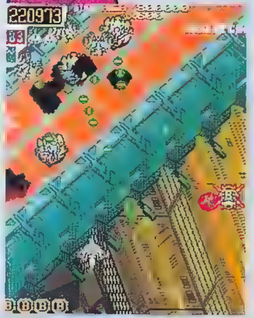
今回は全ステージ中最も難しいといわれているステージ4道中を徹底的に攻略。一筋縄ではいかないと思うが、練習を積み重ね、何度もチャレンジすれば必ず道は開かれるはずだ！

担当：KMT

君はボンバーを溜め込んでいないか!?



意外に気づいている人は少ないかもしれないが、実はこのフィーバロン、ボンバーの最大ストック数は4発までとなっている。そのため、このゲームでは、稼ぎを意識しているならともかく、そうでないのなら後半面に備えて前半面でボンバーをケチる必要はほとんどない。前半面といえども油断できないところも多々あるので、高い確率でミスしているところでは無理せずボンバーを使って進むようにしよう。



ボンバーがMAXのときは、ボンバーを使ってからアイテムを回収しよう。

ステージ	出現するボンバーの数
1	0
2	1
3	2
4	2
5	3〜4 ※キャラ回しによって変化

STAGE 4

ステージ序盤 ライバルは1機目の青い大型機

ステージ序盤では、写真Ⓐの青い大型機と、写真Ⓑの中型機とザコの複合攻撃に注意したい。

●青い大型機（写真Ⓐ）

計3機出現する青い大型機のうち、2機目と3機目は出現後すぐには弾を撃ってこない。大型機の出現と同時に張り付いて撃ち込めば、弾を撃たれる前に破壊することができる。1機目には必ず弾を撃たれてしまうので、同時に出現するザコを処理しつつ弾をよく見て避けるようにしよう。画面中央あたりから下にさがるようにして自機を動かすと避けやすいぞ。

●中型機＋ザコ（写真Ⓑ）

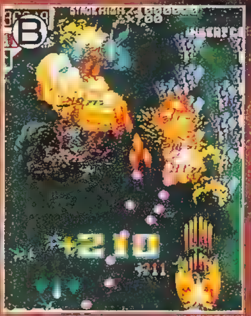
中型機とザコの複合攻撃は、中型機よりもザコを優先して撃つことが重要。ここで出現するザコはかなりしつこく弾を撃ってくるため、撃ち漏らしてしまうと真横から弾を撃たれてしまうからだ。

基本的には、最初は中型機を正面で撃ち込み、反対側の画面端からザコが出現してきたら、ザコを撃ちにいくようにする（たとえ中型機を3機とも破壊していなくても）。撃ち漏らした中型機は、ザコをすべて処理してから撃ちにいってもまったく問題ないぞ。

なお、中型機とザコの複合攻撃地帯を抜けると、2機目の青い大型機が画面右側から出現する。気を抜かずしっかりと迎撃態勢を整えておこう（体当たりにも注意）。



Ⓐ 1機目の青い大型機は、2回目のアイテムキャリア3機編隊の直後に出現する。



Ⓑ 中型機よりもザコを優先する。撃ち漏らした中型機は、あとで撃ちにいけばいい。

ステージ中盤 地上物に要注意！

ステージ中盤は、レーザー戦車、V字弾を撃ってくるハッチ砲台などの地上物が非常にやっかい。しっかりと対処法を身につけておかないと、苦戦を強いられてしまう。

●レーザ戦車（写真Ⓒ）

レーザー戦車は、まず正面にレーザーを撃ってくる。レーザー戦車が攻撃をしてくる前に自機をレーザー戦車の正面に移動させ、レーザーの間に入って撃ち込み速攻で破壊してしまおう。ただしレーザー戦車の正面に移動するときは、直前に出現するザコをしっかりと処理しておくこと。ここに出現するザコは、写真Ⓑのザコと同タイプのものなので、撃ち漏らすと横から弾を撃たれてしまう。こうなるとほとんど回避不能なので（自機はレーザー戦車のレーザーに挟まれているため）、注意しよう。

●ハッチ砲台（写真Ⓓ）

ハッチ砲台にはV字弾を撃ってくるものと連射弾を撃ってくるものの2種類が存在するのだが（形は全然違う）、注意すべきはV字弾を撃ってくるハッチ砲台。

対処するときは、どちらか一方の正面からもう一方の砲台のほうにちょっとずつ動いて撃つようにしよう。ただしこのとき、ハッチ砲台を破壊するまでは決して画面端まで移動してはいけない。ハッチ砲台を破壊する前に画面端まで移動してしまうと、V字弾の間を避けるハメになってしまうからだ。



Ⓒ 直前のザコをしっかりと処理し、レーザー戦車の正面に移動して撃ち込もう。



Ⓓ V字弾は自機を狙っているので、一定方向に動いていれば当たらない。

ステージ終盤 危険！画面下から出現するザコ

写真Ⓔの大型機や、画面下から出現するザコ、緑色の針弾を撃ってくるザコが次々と出現するステージ終盤は、ステージ4最大の難所となっている。しっかりとパターンができていても、危険な状況に陥ることも十分にありえるので、やばいと思ったときは迷わずボンバーを使っておきたい。

●大型機×4（写真Ⓔ〜Ⓕ）

まずは写真Ⓔの位置で1機目の大型機が弾を撃ってくるのを待ち構えつつ、画面右側から出現してくるザコを撃つ。

ザコを処理し、1機目の大型機が弾を撃ってきたら、自機を画面左側へと動かしながら大型機を撃ち込もう。大型機が撃ってくる針弾は自機を狙って飛んでくるので、自機をちょっとずつ動かしていけば当たらないはずだ。

1機目の大型機を破壊したら、そのまま画面左側へと自機を動かしていき、2機目の大型機を撃ち込んで破壊してしまおう。

2機目の大型機を破壊したら、すぐに写真Ⓕの位置へ移動し、画面左側から出現するザコを撃つ。あとは、ちょっとずつ自機を画面右側へと動かしながら3機目と4機目の大型機を破壊していけばOKだ。

●アイテムキャリア3機編隊後のザコラッシュ（写真Ⓖ〜Ⓛ）

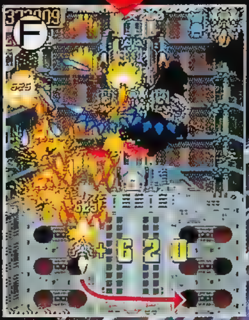
前述の大型機4機を倒すと、写真Ⓖのようにアイテムキャリアが3機出現する。そして、このアイテムキャリアを破壊すると怒涛のザコラッシュの幕開けとなる。

まずは画面左下からザコが出現する。ここはザコが出現してきたら写真Ⓗ中の矢印のように自機を動かしてザコを処理しよう。続いて画面右下からザコが出現するのだが、ここも同じような要領で写真Ⓘのように自機を動かしてザコを処理すれば全く問題はないはず。

画面右下から出現するザコをすべて撃つと、今度は画面右下と左下から同時にザコが出現する。ここは、写真Ⓙのように自機を動かしてザコを処理するのだが、このときザコをすべて撃たず、1、2機くらい残しておく。これは画面内の青弾を画面内から消す時間稼ぎのため。青弾を残したまま次のザコを出現させてしまうとやっかいなことになってしまうぞ。

この直後に出現する写真Ⓛのザコは、自機を挟むように弾を撃ってくるので、自機を半キャラ分ずつ動かして避けよう。

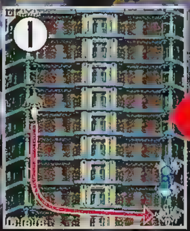

まずはこの位置でザコを処理し、ちょっとずつ右に移動して大型機を破壊する。

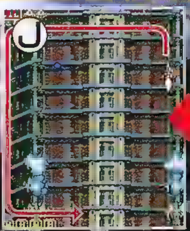

3機目と4機目の大型機に対しては、この位置から自機を左へ動かすようにする。

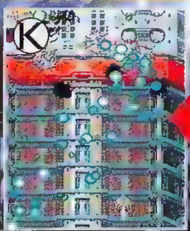
ザコラッシュ地帯の対処法


アイテムキャリア3機編隊。ここから最大の難所、怒涛のザコラッシュは始まる…。


この位置から矢印のように動いてザコを処理する。ザコ処理後は写真Ⓘの位置へ。


矢印のように自機を動かしザコを処理したら、すぐに写真Ⓙの位置に移動しよう。


ここは、この位置から自機を矢印のように一気に動かしてザコを処理する。


ザコはすべて撃たず、1、2機残して青弾をやり過ごす時間を稼ぐのがポイント。

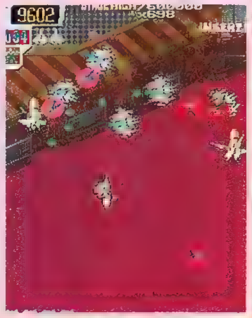

地上の砲台が撃ってくる弾は、自機を半キャラ分だけ動かして避けるようにしよう。

読み切りコラムフィーバ論① サイボーグ兵士回収術

よりたくさんのサイボーグ兵士を回収するためには、まず自機の性能が非常に重要になってくる。クリアを重視しつつも稼ぎも楽しみたいのであれば、Bタイプ＋ボムタイプ＋3速がオススメ。稼ぎ重視なら自機をCタイプにする。

基本的に自機は常に画面上のほうで動かすようにし、画面上のほうにミサイルを設置していくようにする。こうすることで、敵の出現直後にミサイルを当てることができ、素早く敵を処理できるのだ。で、敵がサイボーグ兵士を出したら、これを左右の動きで素早く回収していく。回収し損ねたサイボーグ兵士は深追いせず、画面下で跳ね返って戻ってきたところを回収する。これでかなり効率よくサイボーグ兵士を回収できるはず。

ちなみに、1面では430人くらい、2面以降は999人以上のサイボーグ兵士を集めることが可能（Cタイプ＋ボムタイプ＋3速使用時）なので、頑張ってチャレンジしてみよう。


ミサイルは画面の両サイド、そしてできるだけ画面上のほうに設置するのが基本。

読み切りコラムフィーバ論② 魚太郎でクリアは可能か？

その存在が明らかになってから、圧倒的なショットパワーと変幻自在のショット、そしてうっとうしいまでの鳴き声で、グラッチェ提督率いるメルト地球侵略宇宙軍を震撼させている魚太郎。だが、実際に使ってみると異常なまでに速い移動スピード、バカでかい当たり判定、そしてボンバーが使えないという致命的な欠点により、誰もが「魚太郎でクリアできんの？」と思うはず。そこで、今回我々ゲーメスト編集部では、魚太郎でクリアできるのかどうかを極秘に調査してみた。で、結論。

ムリ！

以上。報告終わり。


ノーマルモードはやや絶望的だが、タイムアタックモードは結構いけるのでは？

次回予告！

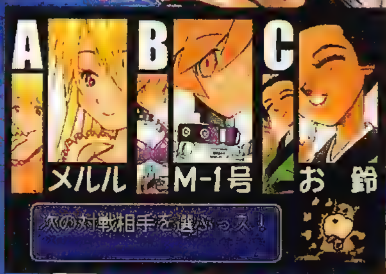
今回攻略できなかった4ボス攻略に加え、ステージ5、そして真のラスボスを一挙に攻略する予定。次回のフィーバロンは、1／15号（12／15発売号）に掲載予定だ。お楽しみに！

対戦ホットギミック快楽天

やっぱゲーセンじゃムリだわ(何が!?)



今回紹介する



お嬢さん方

そろそろ街に出回ってきたと思うけど、もうミンナは場末のゲーセンの片隅で己の煩悩をスパークさせちょりんぐ!? 今回はチョット異色な3人のおぜうさんを公開だっ!!ぶせ。

担当：X指定番長☆組（スー）　長崎奉行MAXIMUM（たぶちけんこう）

オレの初プレイは…

某月某日、今日はG-Mode-荻窪店のバイトだ。店内の見回りをしていると、なんと『対戦ホットギミック快楽天』が入荷しているではないか!! 我を忘れ、いきなりコインを投入しそうになったが、それを察知したバイト仲間に取り押さえられる。ふぅ、危うくクビになるところだ。

ようやくバイトは終わったが、今日は某対戦格闘ゲームの夜大会なので一時お預け。くぅ〜っ早くやりてぇ〜っ!!

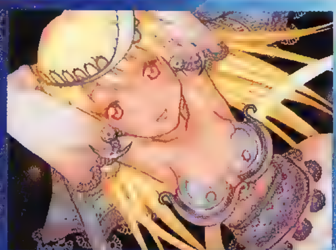
大会も終わり、みんなが野試合に盛り上がっているスキに、快楽天の筐体へ向かう。「プレイしているところを常連に見られるンは恥ズイしな!! クックックッ、やっとできるでぇ。誰から行こかいな」

思わず関西弁になる。記念すべき初プレイは悩みに悩んだ結果、時坂夢戯先生の「のろ田のろみ」嬢に決定だっ!! てな感じで早速プレイ。順当に勝って、お待ちかねの連打タイムに突入。雀犬の「連打開始ッス!!」と共に指が超光速連打を開始しようとした瞬間「挑戦者あり―」のメッセージが―「ダレじゃ!!」と隣の筐体にガンをくれると、そこには、夜大会に遊びにきていた、攻略ライター・ハマーさんの姿が―すると、ハマーさんはニヤリと薄ら笑いを浮かべて、モニターに目をやる。「くっそーっ―ジャマされてたまっか!! 勝負だっ―!」

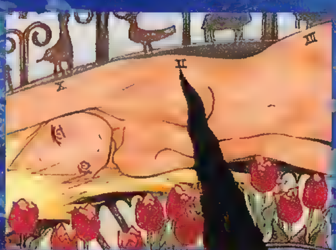
あっさり負けた。「うわーっ―ハマーさんなんて、ハマーさんなんてーっ―!」とG-Mode-を飛び出したオレは、家に帰って、快楽天最新号を手に取り、欲望を処理したのはいうまでもないな（またかー）。

CHARACTER FILE ⑦

世間知らずな異世界の住人 メルル Merle



つぶらな■が超キュートさんすー こんなほんわかムードを出せる作家さんは、そうはいないッス。



[illegible]まんが宇[illegible]のアラビアを見ているよう[illegible]見ちゃいけな[illegible]のを見て[illegible]るような…[illegible]



チ[illegible]スト不思議なテイストをかもし出している彼女は、G=ヒロユウ氏の絶賛発売中単行本「みんなはどう?」で、「ぼくオカマー」と不思議な髪型で登場（かなり良識人っぽい）する、細いラインが特徴的な、快楽天期待の超新星OKAMA氏のデザインだ！ なにを隠そう、このメルル嬢。前回紹介した、ワニマガジン社の「快楽天星組」の表紙を飾る重要なキャラクターだったりするぞー！

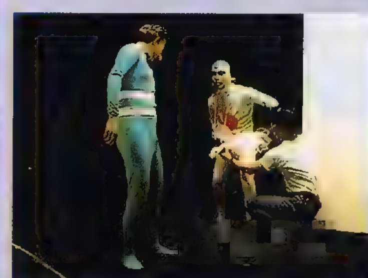
PROFILE

年齢／16歳
職業／星の王女様
作者／OKAMA
出典／「快楽天星組」の表紙キャラクター
声優／こおろぎ　さとみ

本誌読者が支える ホトギミ快楽天の人気

凄い！何が凄いって、ホトギミ快楽天の記事の人気だよ！ゲーメストのアンケートハガキで、常に「面白かった記事」ベスト5にランクインするほどだから、ビックリしちゃうよな。ホントにみんな、頭わるい…もとい、感謝してるよ！

彩京さんも、この読者人気にはいたく感激してるそうで、広報担当の山○氏は、この読者人気に応えて、「ホトギミ快楽天＆ガンバード2　大感謝プレゼント」を企画してくれるそうだ。ありがとう！



いつかは我がゲーメスト読者から、ジャンファイターをぜひとも選出したいものだ。

P.S.GAMEST Q&A

Q：「ゲーメスト杯争奪ホットギミック大会」というような、おバカな企画はないのですか？／埼玉県　P.N.NGS君　A：もし開催した場合には、選手全員に全身タイツを強制着用、敗れし者はすべて、辱め固めの極刑に処す！それでもよいのなら、考えなくもないが…。（こーじ山下）

夢コラム
フウィンプ快楽天

いよおおおおォ！オレオレ！巷を騒がす変態編集のこーじ山下だ！…に毎日脅されながら原稿を書いている田渕健康(13)でっす。

今日オレがきたのはほかでもねえ。快適な「おしおきタイム」の過ごし方についてレクチャーしにきたって寸法サ。

おしおきタイムこそ、ホトギミ快楽天のキモにして中枢。お仕置きのねぇホトギミなんざ、波動砲のないヤマト、いやさ弥七のいねぇ水戸黄門みてぇなモンだ。

そんな魅惑のおしおきタイムだが、いざ突入してみると、背後のギャラリーの視線が気になって、世界に突入できない場合もあろう。そんなときにも、平和裏に、かつ敢然とおしおき連打に没入する術を考察してみよう。

①無意味に怒りつつ連打

アガったあとにも「んだよォ、ムカつくな〜こんな低い役つくっちまうなんてオレはサルかよォ〜」などと、意味なく自分に逆ギレしつつ連打。その空気の醸し出す異様さに、ギャラリーは必ず君から視線を逸らすだろう。

②メソメソ泣きつつ連打

「もういやだようヒックヒック」などと嗚咽を漏らしながら死ぬほど連打。その空間の珍妙さに、ギャラリーは必ずや君の台から離れていくだろう。

③メモを取りながら連打

「ほほ、ふむ、なるほど！」とか呟きながや、メモを取りつつ連打。小道具として、黒縁眼鏡やストーンウォッシュデニムの上下があれば、より防御効果を増すだろう。

④吐血しながら連打

みんな君をそっとしておいてくれるだろう。

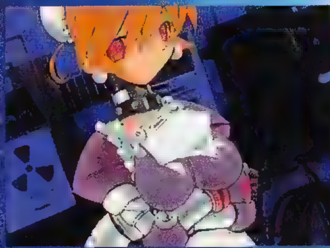
みんなも自分だけのおしおきタイムの過ごし方を考えて、より深い妄想の世界へと突き抜けてみよう。

次回予告！
いよいよ最終ターンキャラ3人のギャルを大紹介！
加えて
大プレゼント
大会決行！
お楽しみに！



1/15号(12/15発売号)
掲載予定！

CHARACTER FILE ⑧
メカメイド M-1号
M-1



この無機質なムード。イイ感じ。こんなメイドさん、ミンナ欲しくないか!?オレは激欲しいっ。



以前新声社が刊行していた、ゲーメストEX。そのEX誌上で、なんやねん君、というちょっぴりシニカルな業界ギャグマンガを執筆していた、うかいレイ氏（純愛一直線野郎、道満晴明（どうまんせいまん）氏デザインのM-1号ちゃんは、おとなしめの女の子（?）だ!!

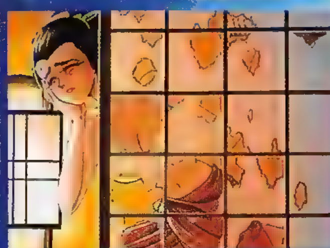
M-1号ちゃんは、完全な道満先生オリジナルキャラクターらしいので、これから快楽天本誌の登場が非常に望まれる…っつうか読みてーっ!!



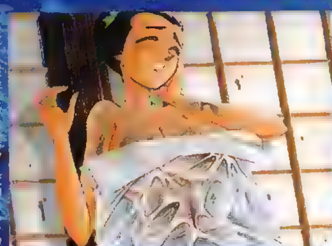
PROFILE

年齢／不詳
職業／メイド
作者／道満　晴明
出典／「対戦ホットギミック快楽天」オリジナルキャラクター
声優／矢島　晶子

CHARACTER FILE ⑨
江戸時代の人妻 お鈴
Osuzu



基本!!やはり時代劇のエロティシズムといえば、破れ障子が基本だね!!腰巻きもヤバいッス!!



快楽天本誌連載中の、かなり異色な時代劇エロマン「男根平次」。その主人公でまさに「ナニ」の体型をした、平次の奥さんであるお鈴嬢の登場だ!!

最初に選択できる、高木八重子さんに引き続き2人も人妻が同じ麻雀ゲームに所属するなんて、もの凄い快挙!!エフィー彩京サイコーっ!!

「大人の女」の、しっとり、ねっとりした色気で迫られて、ボクらの煩悩パワーも全開って感じですかーっ!?



PROFILE

年齢／ヒ・ミ・ツ
職業／人妻
作者／加藤　礼次朗
出典／「男根平次」(快楽天　連載中)
声優／折笠　愛

P.S.GAMEST Q&A

Q：11/15号のサイキックフォース2012の「出の早い技」表のフレーム数が、1〜4フレームくらいムックと違うのですけど…?どっちが正しいの!?もしくはコマンド入力含めたってこと?／東京都　P.N.A‖君　A：コマンド入力を含めてということです。スイマセン。(こーじ山下)




幕末繚乱の中、繰り広げられる様々な人間模様。
死者の国からの使者「刹那」の出現に、
楓の青春は激動する！
幕末浪漫第二幕
月華の剣士
月に咲く華、散りゆく花
TM ©SNK 1998
『幕末浪漫』第二幕、装いも新たにアーケードに登場！
The Future Is Now
SNK
インターネットでSNKの最新情報をキャッチしよう！"ネオジオポケット"の最新情報も満載！ SNKホームページ http://www.neogeo.co.jp/
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6◆SNKサービスセンター ☎06(339)0110[受付時間]9:00～17:00(土・日・祝及び時間外はテープサービス)※電話番号はお間違えなく。
NEOGEOはSNKの商標です。


CAPCOM
みんなで
マ・テ・チャレ!
「マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー」
フィーチャリング
楽しくて新しい対戦タイプで新登場!

GAMEST
December 1998
12.15
No.242
アーケードゲーム専門誌
ゲーメスト
毎月15/30日発売
平成10年12月15日発行（毎月2回、15日、30日発行）第13巻第33号通巻242号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人■加藤 博 編集人■高橋 己代子 発行■株式会社 新声社
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 電話03-3293-9321
特別定価 560円 本体533円 送料140円



雑誌22443−12/15 ©1998 SHINSEISHA Printed in Japan T1122443120561